

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 29
INCLUYE
2 CD-ROM
750 PTAS
MICRO
NÚMERO EXTRA
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
REPORTAJES
Net Yaroze
Sony presenta la PlayStation programable
La Isla del Dr. Moreau
Las aventuras de Psygnosis en París
PATAS ARRIBA
Dos aventuras excepcionales paso a paso:
Dragon Lore II
La Ciudad de los Niños Perdidos
OBSEQUIO ESPECIAL
Pegatina de
FALLEN HAVEN
Lo último de Interactive Magic
X-WING VS TIE FIGHTER
Desata todo el poder de La Fuerza
8 426239 020312 00029

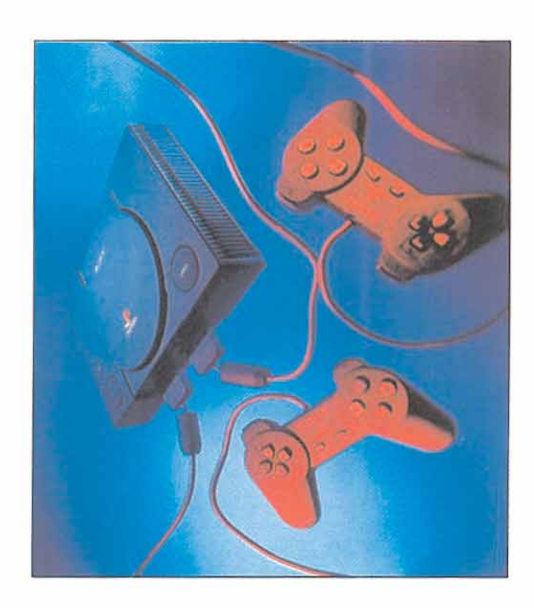


u m a

Año XIII - Tercera época - Número 29 - Junio 1997

28 INFORME ESPECIAL
NET YAROZE

Sony acerca la programación en PlayStation al usuario medio, con el lanzamiento de Net Yaroze. Un completo sistema para crear, teniendo conocimientos de C, todo tipo de demos y programas en uno de los soportes de mayor éxito. Un extenso informe con los datos más importantes, y una entrevista con Juan Montes, Director de Desarrollo de Software de Sony Europa.



38 PREVIEW
X-WING VS TIE FIGHTER

LucasArts sorprende a propios y extraños y anticipa el lanzamiento de su esperadísimo simulador espacial. Por fin, toda la magia del juego en red, y vía Internet, disponible en el último producto de la saga «Star Wars». Siente toda la fuerza de uno de los títulos más deseados del momento.

76 MEGAJUEGO
INTERSTATE´ 76

Vuelve la moda de los setenta a ritmo de funky y serie de televisión. Pantalones de campana, coches ultraveloces, mucha acción y aventura en un título original como pocos, y dotado de una ambientación insuperable. Un megajuego con todas las de la ley.

Avisar, lo avisamos. Verano, decíamos. Una época que se prestaba a novedades y sorpresas. Y aquí está la primera, en vuestras manos. Un número especial, por muy diversas razones. La más evidente, la más llamativa en primera instancia, es ese suplemento dedicado a Cryo, una de las compañías más innovadoras en el sector del videojuego, que tiene preparado para este año un catálogo de títulos que más de uno, y de dos, envidiarán, a todas luces. Juegos de calidad sobresaliente y dotados de ese especial "savoir faire" que sólo los galos de Cryo son capaces de dar a sus producciones.

Para continuar la sorpresa, y seguimos hablando de Cryo, un CD con las mejores demos de alguno de los juegos comentados en el suplemento, para que podáis comprobar personalmente cómo lo que hemos dicho hasta ahora no es una afirmación gratuita.

Y, claro, debíamos llegar a este punto, en que la portada se hace merecedora de una mención aparte. Por fin, cuando parecía que nos íbamos a quedar con las ganas hasta otoño, LucasArts ha echado el resto para lanzar su esperadísimo «X-Wing vs TIE Fighter». Y semejante ocasión, como ha ocurrido hasta ahora con la gran mayoría de juegos de LucasArts en Micromanía, la portada se hacía, no ya merecida, sino casi inevitable.

Pero, como dice el refrán, "no hay dos sin tres". Y no podemos hacer referencia a un número extra, como éste de Micromanía, sin comentar la tercera sorpresa. Ni más ni menos que el primer capítulo de un coleccionable dedicado al mundo de los videojuegos, en el que, a lo largo de casi un año, y en sucesivas entregas, podréis encontrar los datos más importantes referidos a las últimas dos décadas de este mundo que tanto nos apasiona a todos.

¿Se han acabado ya las sorpresas? Claro que no. Porque en páginas interiores encontraréis, además de las secciones habituales y las novedades más interesantes, analizadas a fondo, varios reportajes especiales y las soluciones de dos aventuras tan complejas como espectaculares: «La Ciudad de los Niños Perdidos» y «Dragon Lore II».

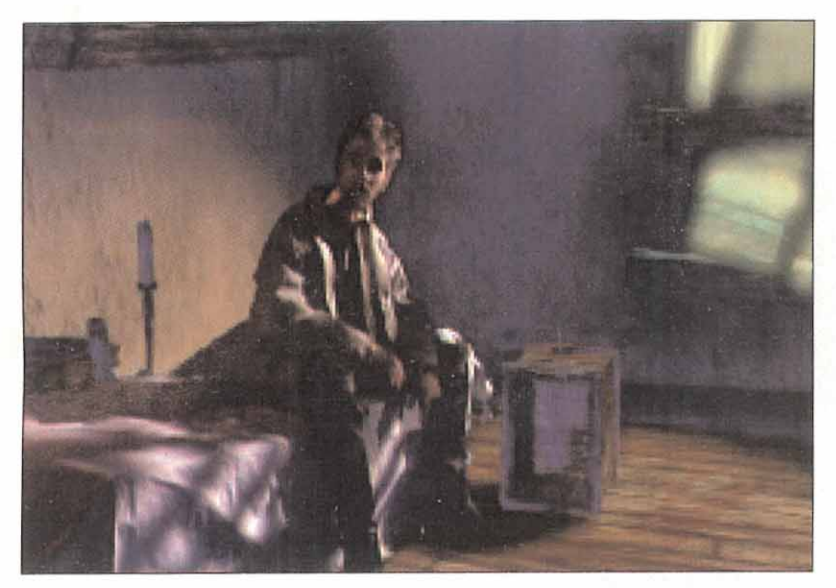
Un número, en fin, de lo más completo que se pueda imaginar, y que esperamos os merezca la pena por ese pequeño incremento del precio de portada.

Aunque, después de todo... ¿no se puede hacer, de verdad, más completo? Quién sabe, a lo mejor dentro de poco continúan las sorpresas.

Nos vemos el mes que viene.

r i  

750 ptas. (IVA incluido)



82 MEGA REPORTAJE

LA ISLA DEL DOCTOR MOREAU

Nos fuimos hasta París para descubrir, in situ, todos los secretos de uno de los proyectos más esperados de Psygnosis para el presente año. Haiku Studios, en colaboración con la compañía británica, nos cuenta todos los pasos del desarrollo de un juego que tiene todas las papeletas para auparse a los primeros puestos de la aventura, esta temporada.

4 CDMANÍA

8 ÚLTIMA HORA

18 IMÁGENES DE ACTUALIDAD

20 CARTAS AL DIRECTOR

22 TECNOMANÍAS

26 BIBLIOMANÍA

44 PREVIEWS. The Quivering, Ignition, Sentient, Formula 1, Harvest of Souls, Worldwide Soccer, Atomic Bomberman, Super Puzzle Fighter II Turbo, World Football, Dragon Dice, GT Racing

66 ESCUELA DE ESTRATEGAS

71 PUNTO DE MIRA

80 MANIACOS DEL CALABOZO

116 EL CLUB DE LA AVENTURA

138 CÓDIGO SECRETO

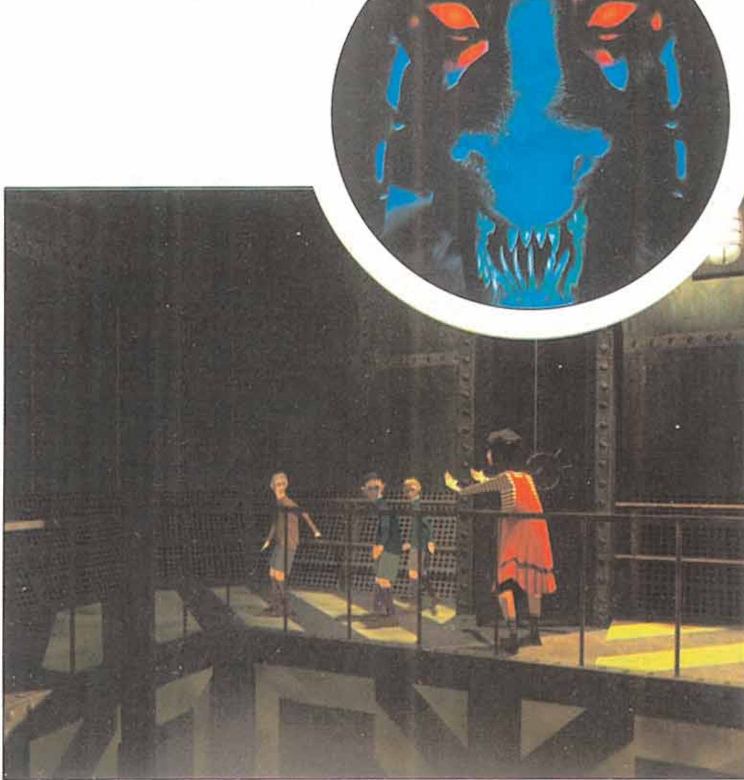
141 ESCUELA DE PILOTOS. El futuro inmediato

147 NEXUS XXI

148 PANORAMA AUDIOVISIÓN

150 SOS WARE

160 EL SECTOR CRÍTICO



120 PATAS ARRIBA

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS Y DRAGON LORE II

Dos aventuras capaces de complicar la vida al más experimentado usuario, "destripadas" de arriba a abajo. Todos los pasos, todas las claves... todo lo que necesitas conocer para resolver ambos programas, hasta el último detalle.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Luis Santiago
Sergio Zazo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Ventura y Nieto
Enrique Bellón
Roberto Lorente

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **MICROMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



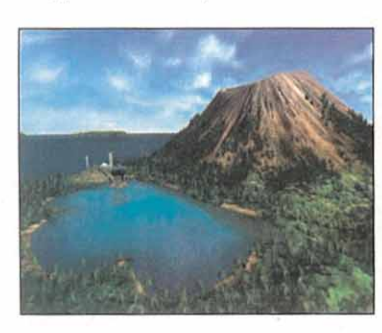
ESPECIAL CRYO

ATLANTIS THE LOST TALES



Cryo nos presenta una aventura que utiliza en esencia un engine creado para «Versalles», pero mejorado en algunos aspectos. Basándose en el mito de la Atlántida, se desarrolla una entretenida trama en la que os convertiréis en el asesor de la reina de los Atlantes que parece haber sido raptada por una tribu rival; de todas formas, deberéis sospechar de otro asesor de la reina que quiere empezar una guerra contra vuestros vecinos.
Os ofrecemos una demo jugable del programa en la que podréis jugar dos capítulos del mismo. Tratad de hablar con todos los personajes que aparezcan, ya que os aportarán pistas u objetos valiosos.
Además, os ofrecemos una preview en la que podréis ver diferentes escenas del juego.

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad ATLANTIS THE LOST TALES (J) y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

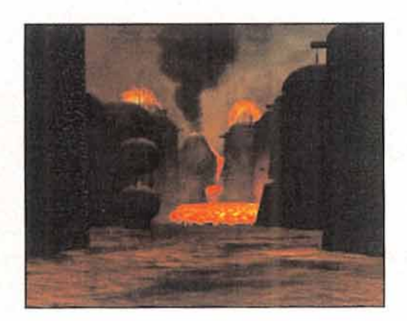


INTERVENTION



Seguro que algunas veces os ha atraído el poder ser una divinidad como lo eran los antiguos emperadores romanos que tenían poder sobre todo bicho viviente en sus dominios.
Si es así, disfrutaréis de lo lindo viendo todo lo que podréis hacer en «Intervention», un fabuloso programa de estrategia en el que tendréis que diseñar vuestro propio universo, las razas que habitarán en él, dotarlas de todo lo necesario para que puedan evolucionar, creando nuevas civilizaciones a partir de la nada y, si os creéis lo suficientemente osados, desafiar a otras divinidades incluso a través de Internet.
En la demo que os ofrecemos podréis ver la creación de una nueva raza y observar cómo se crean las civilizaciones para así conseguir llegar a la batalla final.

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad INTERVENTION y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



UBIK

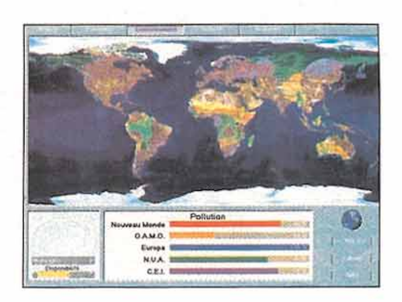


En el futuro, las compañías tecnológicas mantienen una encarnizada lucha por la supremacía de las comunicaciones, contratando escuadrones de mercenarios especializados en el espionaje industrial.
Este es el argumento de «Ubik», una mezcla de aventura y estrategia en el que llegaréis a controlar estos mercenarios en un sangriento negocio.
Como veréis en la preview, los personjes han sido creados mediante polígonos que son generados en tiempo real dotándolos así de unos movimientos que se asemejan mucho a los reales.
Además dispondréis de un extenso menú de opciones para controlar a vuestros asesinos, individualmente o en equipo. También podréis ver diversas luchas entre varias empresas rivales.

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad UBIK y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



THIRD MILLENIUM



Estamos a punto de comenzar el tercer milenio de nuestra época en el que se esperan grandes avances a todos los niveles.
En «Third Millenium», un juego mezcla de simulador y estrategia, podréis intentar controlar todos los aspectos que rigen nuestra vida, desde el nivel cultural, político, económico, y social, hasta el tecnológico, para intentar crear un mundo unido que gestione bien sus recursos.
Empezaréis controlando una ciudad y dependiendo de vuestros actos podréis ir ampliando vuestros dominios a un país, continente e incluso dirigir todo el planeta, y siempre podréis tomar vuestras propias decisiones políticas sean cualesquiera, incluso creando guerras, o de una forma pacífica intentando convencer a los demás de vuestras buenas intenciones.

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad THIRD MILLENIUM y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



DEMOS

X-CAR



Las carreras de coches experimentales tienen gran cantidad de adeptos en todo el mundo.
«Xcar» es un simulador de este tipo de coches en el que podréis configurar los prototipos a vuestra conveniencia cambiando todo tipo de reglajes e incluso el color, pegatinas y aspecto del mismo.
En la demo que os presentamos podréis correr en dos circuitos en cinco vehículos diferentes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acelerar:	A
Frenar:	Z
Vista:	<>

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad XCAR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

THE PANDORA DIRECTIVE



El detective "Murphy» vuelve a aparecer después del éxito alcanzado por «Under a Killing Moon». Os ofrecemos una demo en la que podréis conocer alguno de los personajes del mismo y jugar en un escenario lleno de objetos y pistas.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX 33, 8 MB de RAM, 9 MB de disco, CD 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, 9 MB de disco duro, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad THE PANDORA DIRECTIVE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (DOS):
Desde el directorio PANDEMO de vuestro disco duro teclead PANDEMO para iniciar el programa.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS, depués PANDORA DIRECTIVE y, por último, pulsad sobre el icono THE PANDORA DIRECTIVE.

FIFA SOCCER MANAGER



Aparece «Fifa Soccer Manager», un simulador en el que además de contolar el juego podréis covertiros en auténticos entrenadores. Os presentamos una demo jugable en la que podréis ver los diferentes menús del juego y cambiar alguna de las opciones del mismo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, Windows 95, 16 MB de RAM, 13 MB de disco, CD-4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, Windows 95, 32 MB de RAM, 50 MB de disco duro, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACION (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad FIFA SOCCER MANAGER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el directorio FIFA SOCCER MANAGER de vuestro disco duro teclead MENUS.
Nota.- El programa necesita los drivers de DIRECT X instalados en vuestro sistema. Si no disponéis de ellos los podréis encontrar en el directorio DXSETUP del CD.

ATOMIC BOMBERMAN



Un divertido arcade llega a las pantallas de vuestro ordenador en el que tendréis que ir abriendo camino por la pantalla a base de bombazos. El objetivo del juego es acabar con vuestro oponente lo antes posible. En la demo que os ofrecemos podréis jugar dos pantallas diferentes del mismo en la versión de 1 ó 2 jugadores.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, Windows 95, 16 MB de RAM, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, Windows 95, 32 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad ATOMIC BOMBERMAN y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
Nota.- El programa necesita los drivers de DIRECT X instalados en vuestro sistema. Si no disponéis de ellos los podréis encontrar en el directorio DXSETUP del CD.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

X-COM: APOCALYPSE



Seguro que os suena el título de la demo que os ofrecemos de sus anteriores y éxitosos predecesores. En «X-COM: Apocalypse» tendréis que luchar de nuevo contra la invasión alienígena, pero esta vez controlaréis vuestros equipos de mercenarios en tiempo real con lo que tendréis que estar muy hábiles a la hora de seleccionar los movimientos de vuestros agentes.

En la demo que os ofrecemos podréis jugar en una de las misiones de la versión comercial del programa.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, 20 MB de disco duro, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, 20 MB de disco duro, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad XCOM APOCALYPSE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (DOS):
Desde el directorio APOCDEMO de vuestro disco duro teclead XCOMAPOC para iniciar el programa.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS, depués MICROPROSE y, por último, pulsad sobre el icono X-COM APOCALYPSE DEMO.

P R E V I E W

JACK ORLANDO

Los años 30 fue la época en la que los grandes mafiosos amasaron sus fortunas y los investigadores privados se dedicaban a algo más que los lios de faldas. «Jack Orlando» es el nombre de una aventura con gráficos altamente trabajados, pareciendose más a los dibujos animados que a gráficos de ordenador, en la que asumiréis el papel de un detective privado totalmente envuelto en turbios casos y aventuras llenas de tiros, alcohol, mujeres y sobre todo diversión.





Os ofrecemos una preview del juego en la que podréis ver algunas de escenas del mismo en las que podréis disfrutar de efectos sonoros, garitos, golpes y acción.

EJECUCIÓN:

Desde el menú principal del CD seleccionad JACK ORLANDO y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

Nota.- La demo requiere la última versión de los drivers UNIVBE instalados en vuestro sistema. Si no disponéis de ellos los podréis encontrar en el directorio JACKDEMO\SDD53 del CD.

T R A I L E R S

MENTIROSO COMPULSIVO

Un famoso abogado, encarnado por Jim Carrey, tiene la habilidad de lograr embaucar a todo el mundo con su facilidad de palabra y sus mentiras. Un día su hijo pide el deseo de que su padre no mienta más y por un día le es concedido, creando una gran cantidad de situaciones cómicas.

Este es el argumento de «Mentiroso Compulsivo» una divertida comedia.

BLOOD & WINE

Seguro que alguna vez os habéis sentido atraidos por el mundo de los ladrones de joyas, pero nunca os podréis fiar de vuestros socios. Además cuando una mujer joven y bonita se cruza por medio, la amistad y los negocios pasan a segundo término.

Este es el argumento de «Blood & Wine», un thriller de acción protagonizado por Jack Nicholson que os pondrá los pelos de punta.

BARB WIRE

Después del éxito alcandazo por Pamela Anderson en la exitosa serie televisiva «Los Vigilantes de la Playa», esta conocida modelo y actriz decidió lanzarse al mundo de la pantalla grande con una película con dosis de acción a raudales.

En el trailer de «Barb Wire» podréis disfrutar de la presencia de la rubia explosiva y sobre todo de escenas fuertes llenas de sangre, luchas y tiros.

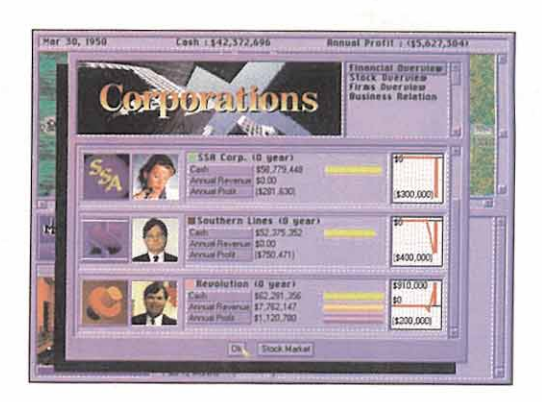




INTERACTIVE MAGIC llega a españa







Friendware acaba de anunciar que ha llegado a un acuerdo con Interactive Magic para la distribución en exclusiva, para España, de todos sus productos desde este mismo mes.

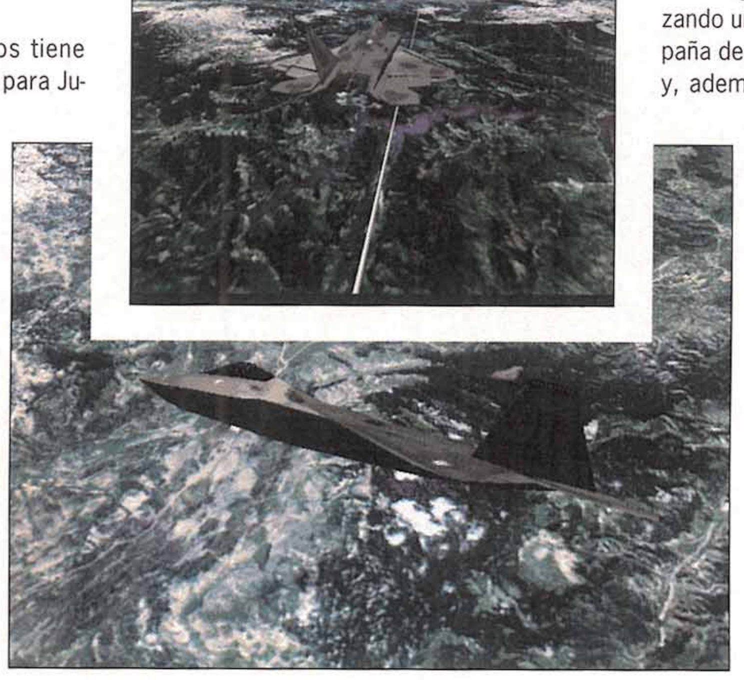
Interactive Magic fue fundada en abril de 1.994 por J.W. "Wild Bill" Stealey, fundador y antiguo presidente de Microprose, y su objetivo es crear y publicar juegos de estrategia y simulación originales, innovativos y dotados de un alto grado de calidad. Aunque sus productos, hasta ahora, no eran demasiado conocidos para el gran público en nuestro país, desde este momento eso va a cambiar gracias a Friendware.

Para empezar, Interactive Magic nos tiene preparados un par de grandes títulos para Junio, que supondrán la primera prueba de fuego de la compañía en esta nueva andadura.

«Fallen Haven» e «iF22 Raptor» son los nombres de estos juegos.

«Fallen Haven» es un adictivo y trepidante juego de estrategia que nos lleva hasta los escenarios del planeta New Haven, un paradisíaco y pacífico hogar de los colonos del Viejo Mundo, hasta que comenzó una serie de terribles guerras, con las distintas provincias del planeta enfrentadas entre sí, que empeoraron con la llegada de una hostil raza alienígena, los Tauran, que pretenden sacar partido del caos, y conquistar New Haven.





Podremos jugar controlando a los humanos o a los Tauran, a través de múltiples escenarios, cada uno compuesto por quince territorios, hasta llegar a la ofensiva final en que habremos de conquistar la capital del territorio enemigo.

EL segundo juego previsto para este mes, «iF22 Raptor», es un fascinante simulador de vuelo y combate, con el muy de moda F22 de Lockheed-Boeing como protagonista absoluto. Los escenarios que conforman los territorios del juego abarcan más de 500.000 kilómetros cuadrados reales, y se han obtenido de fotografías captadas por satélites, garantizando un realismo total. Los sistemas de campaña de «iF22 Raptor» son realmente notables y, además, soportan distintos niveles de dificultad, para novatos y expertos, así como opciones de juego en red y vía modem, aportando una diversión realmente sobresaliente.

Por otro lado, en Septiembre llegarán otros dos títulos, «The Great Battles of Alexander», estrategia inspirada en las históricas campañas de Alejandro Magno, con una ambientación fabulosa, y «Capitalism Plus», un simulador en el que dinero, riqueza y poder se dan la mano para ofrecer al usuario un amplio abanico de posibilidades en el mundo de los negocios.

En definitiva, se prevé un buen futuro para Interactive Magic en nuestro país, que esperamos se convierta en realidad.

Nace la octava maravilla



Sony ha dado a conocer oficialmente el "fichaje" de un nuevo grupo de desarrollo para PlayStation, que bajo el nombre de Eight Wonder se configura como equipo de programación interno de Sony Studios para futuros proyectos de la compañía.

Lo más llamativo de esta noticia no es que sus integrantes antes estaban en nómina de Rare, desarrollando software para Nintendo 64.

PlayStation y Sony reciben así un gran, además de nuevo, apoyo para el futuro más cercano, habiéndose confirmado además que, muy probablemente a finales de año, ya estarán disponibles los primeros títulos desarrollados por Eight Wonder. Los rumores apuntan a una mezcla de aventuras y plataformas, aunque aún no hay declaración oficial al respecto.

El apoyo profesional



Si no hace mucho tiempo informábamos que E.A. estaba preparando un nuevo manager de fútbol, «FIFA Soccer Manager», de lanzamiento inminente, el proyecto vuelve a ser noticia al confirmarse que contará con el apoyo de Bobby Robson, que cede su imagen para el juego.

Para confirmar, y celebrar el acuerdo alcanzado por E.A. y el entrenador del Barcelona, nos desplazamos hasta la Ciudad Condal para asistir a una rueda de prensa en la que pudimos charlar con mr. Robson acerca de fútbol, su trabajo en el club y la cesión de su imagen, de lo que parece sentirse muy orgulloso, aunque eso de los videojuegos no parecía ser un ambiente en el que se desenvolviera con soltura. Bromas aparte, «FIFA Soccer Manager» pretende complicarle algo la vida al ya mítico «PC Fútbol» patrio.

GANADORES CONCURSO M.A.X.:

Primer Premio: Una moto Vespa NL:
Ricardo Domingo Valles Tortosa
Segundo Premio: Un lote de productos de Coronel Tapiocca:
Carlos Limón Miralles. Sta. Perpetua
Tercer Premio: Una demo del juego M.A.X., una taza, un bolígrafo y una libra de chocholate de M.A.X.:
Raúl Medina Beltrán. Valencia
Alejandro Ibáñez Fdez. Almería
Carmen Calderón Glez. Miajadas
Luis Fº. Flores Rico. Coslada
Fernando Badia Puy. Barbastro
José Hernández Molero. Monzón
Daniel Díaz Oti. Fuenlabrada
Raúl Jiménez Parra. Madrid

Ganadores del concurso Escuela de Pilotos.

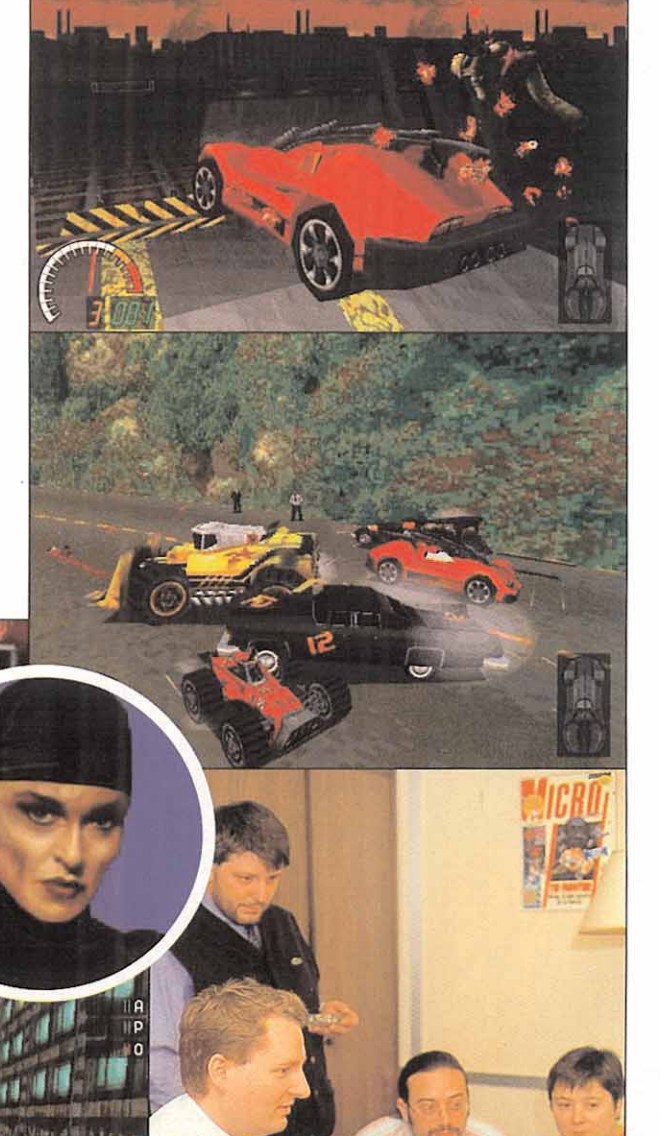
Premiados con un libro de Jane´s

Ángel Sevillano Miguel. Madrid
A. Olozábal Gutiérrez. Cádiz
Antonio García Lozano. Algeciras (Cádiz)
Antonio Poveda Sala. Redován (Alicante)
Carlos Hojsholt Urbano. Monda (Málaga)
Carlos Iserte Moix. Mollet Del Valles (Barcelona)
César Gutiérrez Pérez. Móstoles (Madrid)
David Valgañón Gómez. Sto.Domingo (La Rioja)
Eduardo Arce Saralegui. Muskiz (Vizcaya)
Ernesto Gómez Ruiz. Málaga
Federico Gª Morales. Parla (Madrid)
Félix Sánchez Martín. San Sebastián (Guipúzcoa)
Guillermo Poilio Delgado. Fuenlabrada (Madrid)
Joan Planas Illas. Mataró (Barcelona)
Jº. Antonio Fdez. Ledo. As Pontes (La Coruña)
Jº. Benito García Reina. Sevilla
Jº. Fernando Pérez Pérez. Benicasim (Castellón)
Jº. Manuel Ruiz García. Sevilla
Juan C. García Velasco. Valladolid
L. Martínez Gallardo. Madrid
Maria Sarmiento Santos. Sta.Mª Del Páramo (León)
Mariano Palencia Rguez. Madrid
Nicolás López Díaz. Lorca (Murcia)
Raúl González Fdez. Santander (Cantabria)
Raúl Jiménez Parra. Madrid

CARMAGEDDON
Políticamente incorrecto

SCi
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Cuando, hace unos meses, comenzaron a llegar hasta nuestra redacción las primeras informaciones sobre el nuevo proyecto de SCi, «Carmageddon», todo hacía prever que la compañía inglesa se encontraba embarcada en un desarrollo realmente sorprendente, sobre todo por su "delicada" temática. Sin embargo, no podíamos pensar entonces que toda la violencia gratuita que parecía encerrar el juego, resultara tan divertida en la práctica, como pudimos constatar cuando un representante de SCi, Bob Burridge, nos visitó hace escasas fechas.



Quizá lo de políticamente incorrecto sea una forma demasiado sutil de definir lo que será «Carmageddon». Pero tampoco sería justo decir, sin más, que es el juego más violento de la historia, aunque no sea, desde luego, ninguna afirmación falsa.

El concepto del juego es realmente simple: ganar, de cualquier modo, una serie de competiciones automovilísticas un tanto peculiares. Lo que hace diferente a las carreras de coches de «Carmageddon» es que se puede lograr la victoria final de dos modos. Bien ganando, incluyendo su aniquilación física, a todos nuestros rivales, o bien atropellando cuantos peatones y otros seres vivos se crucen ante nuestras narices, logrando puntuaciones extra por lo "artístico" del asesinato en cuestión.

Estas premisas pueden inducir a pensar en «Carmageddon» como una salvajada sin más. Y puede que lo sea, pero también es uno de los juegos más divertidos y bien hechos, técnicamente, que hemos visto en las últimas semanas.

La combinación de modelos 3D y sprites, la fantasía puesta en el diseño de escenarios y vehículos, la "locura" y el buen humor de los programadores, presente en todo instante en el juego, hacen de «Carmageddon» un título realmente innovador en un género excesivamente cuadriculado en los últimos tiempos.

Ante todo, lo que en SCi pretenden es desarrollar un programa divertido y jugable, y «Carmageddon» lo es. Otro cantar será si ciertas voces se hacen excesivo eco de la –de todos modos, inofensiva– "violencia" del título pero, en fin, eso es algo que el sector ya lleva soportando mucho tiempo, con resignación y comprensión.

HABLAMOS CON... BOB BURRIDGE,
DIRECTOR DE VENTAS PARA EUROPA DE SCI



"El gran reto del PC en Europa es ampliar su participación en el mercado de los videojuegos"

Bob Burridge tiene muy claro que SCi afronta un futuro espléndido, no sólo en cuestión de los proyectos más inmediatos que tiene entre manos, para los próximos meses, sino como compañía de entretenimiento en el mercado del software. Así, durante la conversación que mantuvimos, tras la presentación de «Carmageddon», nos comentó brevemente algunas de sus impresiones sobre el panorama actual del mercado.

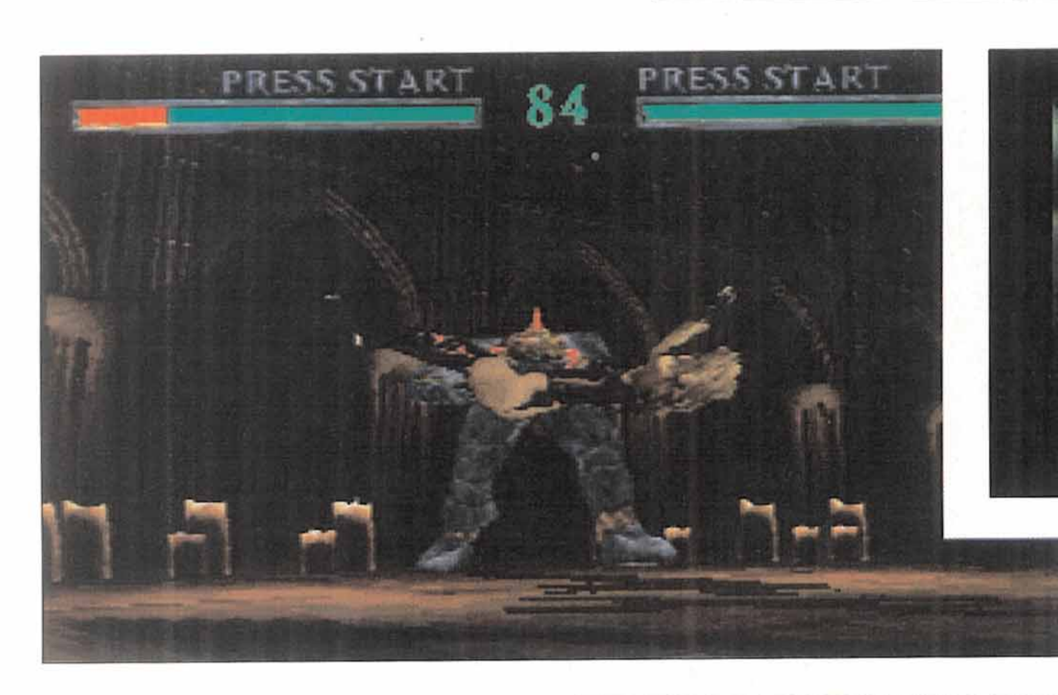
Para mr. Burridge el PC es quizá la máquina con mejores perspectivas dentro del software, por su versatilidad y filosofía multipropósito, "aunque", comentó, "el principal problema que tiene ahora mismo es su elevado precio. Su enorme variedad de opciones, que lo hace accesible a toda la familia para multitud de tareas, es también su gran handicap, actualmente, como soporte de videojuegos. La propia evolución tecnológica hace prever que el software será en el futuro realmente magnífico, pero hay que hacerlo más asequible e inmediato en su manejo, para que pueda competir con las consolas."

Esto puede ser también causa de que el mercado de los videojuegos para PC, actualmente, no esté tan desarrollado en Europa como debería. "El gran reto es ampliar la presencia de los juegos de PC en el total del sector del software de entretenimiento. Así, al haber más y mejores juegos, tanto hard como soft podrían desarrollarse a precios más asequibles, aunque ésta es sólo una de las múltiples variantes que entran en juego en el universo del PC." Sin embargo, la pregunta se hacía inevitable. ¿Y si las compañía asumieran un cierto riesgo y decidieran probar a bajar los precios, con la intención de aumentar ventas? "Bueno", contesta mr. Burridge, "realmente no es algo tan sencillo. El software no es tan caro, en realidad, como puede parecer y el hecho de reducir el precio final no garantiza realmente un aumento de ventas en la práctica. Algunas compañías están realizando experimento en ese sentido, pero aún es pronto para obtener datos. El problema del PC es que, a diferencia de las consolas, no sólo sirve para jugar. Si tienes un PC puedes hacer muchas cosas. Si tienes una consola, sólo jugar. Por eso, aunque haya muchos más ordenadores que consolas, las ventas no se corresponden en porcentaje, puesto que si no se compran juegos para una consola, éste es un artefacto inútil, mientras el PC sigue teniendo una funcionalidad muy variada."

Aún así, el PC, a través de vías como Internet, se posiciona como un puntal para SCi. "Internet es el gran horizonte, y la gran duda. Aún no se ha explotado realmente el tema, que seguramente llegará a un estado idóneo como sistema de juego dentro de varios años, cinco, diez... eso no es seguro. Pero ahora mismo es un gran medio para dar a conocer el software, como escaparate de demos, información, etc. Pese a ello, lo que garantiza el éxito de un juego es el boca a boca. Si algún día conseguimos que Internet logre eso, el videojuego tendrá asegurado un futuro brillante."

Ideas, proyectos, dudas y una confianza en sí mismos realmente notable. Si SCi lleva adelante sus planes, tenemos buenos juegos asegurados por mucho tiempo.

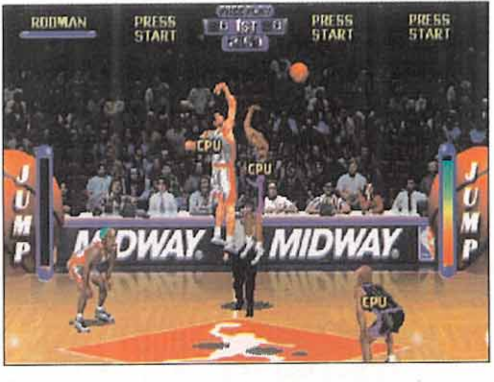
GT INTERACTIVE
invade el mercado

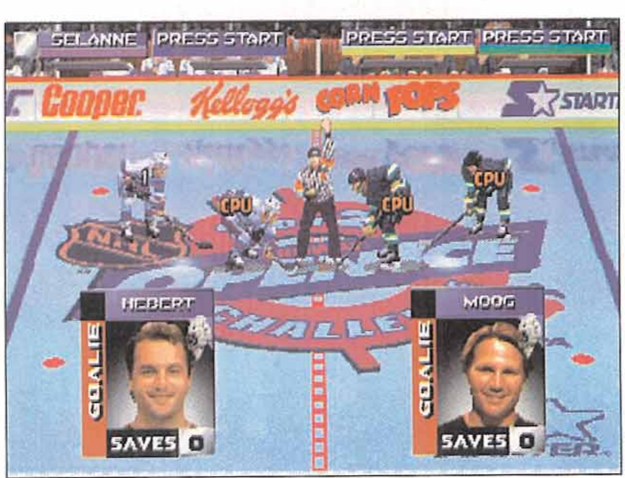


GT Interactive anticipa un año 97 realmente intenso con un enorme catálogo de títulos que, hace unas semanas, el responsable de relaciones públicas para Europa de la compañía, Jason Fitzgerald, vino a presentar a nuestras oficinas. Todas las plataformas, PC, PlayStation, Saturn y Nintendo 64 están contempladas en los juegos de Gti para los próximos cinco meses, encontrando entre ellos productos de todo género, y para todo tipo de usuarios.

Comenzando por PC, este mismo mes de junio llegarán «Puzzle Bobble», o la adicción hecha juego en uno de esos títulos de concepto sencillísimo pero divertidos hasta la médula, y después «Safecracker», una aventura espectacular, realizada con Quicktime VR, que aparecerá traducida al castellano, tanto en sus textos como en diálogos.

Después de los dos programas mencionados, aparecerán «Imperium Galáctica», un producto de estrategia que combina una inusual sencillez de manejo con una compleja trama, y multitud de variadas misiones. Otro título de Gti para compatibles es «Rebel Moon Rising», que ofrece acción y aventura 3D en primera persona, y que únicamente aparecerá para equipos con tecnología MMX.





El género deportivo no ha sido olvidado por la compañía, que con «NBA Hangtime» y «NHL Open Ice» pretende ofrecer el lado más salvaje y divertido de dos espectaculares deportes como son baloncesto y Hockey hielo.

Una mención especial merece la lograda versión del arcade de Midway «Wargods», lucha 3D con una calidad técnica envidiable, que aparecerá en Septiembre, a más tardar.

En el lado de consolas, Gti está dedicando especial atención a PlayStation, con títulos como «Bedlam», «TigerShark» o el magnífico «Abe´s Odissey» que, por cierto, también llegará a PC, y que combina plataformas, habilidad e inteligencia, con un protagonista realmente alucinante.

Y, claro está, en la compañía británica no se han olvidado de Nintendo 64, soporte para el que se está desarrollando un gran número de títulos, a destacar «Duke Nukem 3D», «Doom 64» –realmente increíble–, «Wayne Gretzky 64» o «Mortal Kombat Trilogy».

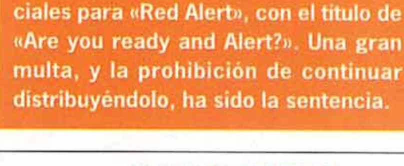
Por último hacer mención de que en Gti se está preparando una línea "budget", de software clásico para PC a precios económicos, llamada "Replay" y que incluirá juegos tan especiales como «The Ultimate Doom. Thy Flesh Consumed», «Doom 2», «Heretic» o «Flight of the Amazon Queen», entre otros.

En definitiva, un año que se prevé realmente "caliente" para GTi, que pretende alzarse a los primeros puestos con muchos de los juegos mencionados en estas líneas.

DE NUEVO, LÍDERES

Según los datos recibidos de la última auditoría de EGM –Estudio General de Medios– sobre vuestra publicación favorita, Micromanía sigue siendo líder dentro de su sector con una tirada media cercana a las setenta mil copias por número, y una difusión media que se acerca a los doscientos veinte mil lectores mensuales. Los datos, referidos a los meses ya transcurridos del presente 1.997, no hacen sino prever una tónica similar para el resto del año que esperamos y deseamos conseguir con la colaboración de todos los lectores de la revista, haciendo que Micromanía sea cada vez un poco más de todos, y un poco mejor, día a día.
Así que, por la parte que os toca a todos los lectores, felicidades y, sobre todo, muchas gracias.

Flash



Virgin y Westwood han ganado la batalla legal contra Action Computer Ent., compañía holandesa, que lanzó y distribuyó una serie de misiones no oficiales para «Red Alert», con el título de «Are you ready and Alert?». Una gran multa, y la prohibición de continuar distribuyéndolo, ha sido la sentencia.

La mascota virtual



Tras su espectacular éxito en Japón, país de origen en el que se han llegado a vender más de catorce millones de unidades, llega a España el Tamagotchi, la mascota virtual.
Se trata de una "criatura" que ofrece y demanda responsabilidades y satisfacciones reales, como si de cualquier animal vivo se tratara.
Para cuidar al Tamagotchi correctamente, habrá que atender sus necesidades en estados de vigilia y sueño, jugando con él para que esté satisfecho y contento, limpiarlo cuando se ensucie, medicarlo cuando esté enfermo, darle de comer, etc.
De la calidad de los cuidados que se ofrezcan al Tamagotchi, dependerá que se convierta en una criatura agradable o malcriada, así como que desee estar más o menos tiempo a nuestro lado.
El Tamagotchi será distribuido en España por Bandai, y el precio de venta de cada unidad rondará las tres mil pesetas.

GANADORES STREET RACER

Primer Premio: Un volante First Racer, una camiseta y un juego de Street Racer para PC.

José Mª Vázquez Centeno. La Línea
Jº.E. Manclus Almiñana. Valencia

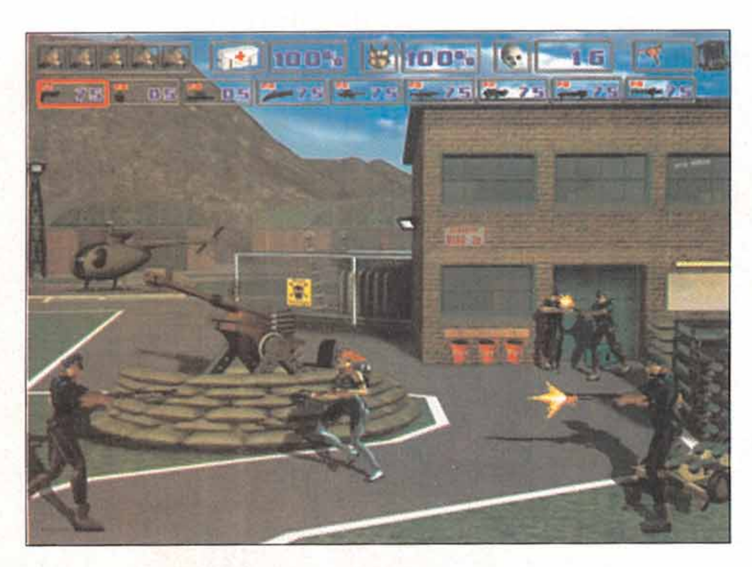
Segundo Premio: Una camiseta y un juego de Street Racer.

Carlos Félix Navarro. Málaga
Miguel González Pobo. Santander
Salvador Villegas Gil. Roquetas
Iosu Galdós Barkin. Lasarte-Oria
Juan Blanco Fondo. La Coruña
Juan Gallejones Agüero. Madrid
Juan García Romero. Ronda
Pablo Alfonso García. Ponferrada
Alejandro Chiari Bogaard. Granada
Pedro A. Gallego Redondo. Valladolid
A. Carrascosa Albertus. Itrabo
Antonio M. Poveda Sala. Redován
Juan C. Elejalde Delgado. Vitoria

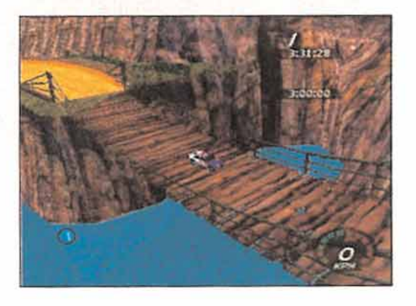
UN "OCÉANO" de buen software















Parece que las compañías británicas planean tener un verano pletórico de títulos, para lo que ya están empezando a tantear el mercado. Prueba de ello fue la visita que realizó a nuestra redacción el PR de Ocean, con la intención de mostrar algunos de los juegos más interesantes que tienen previsto lanzar a lo largo de los próximos meses.

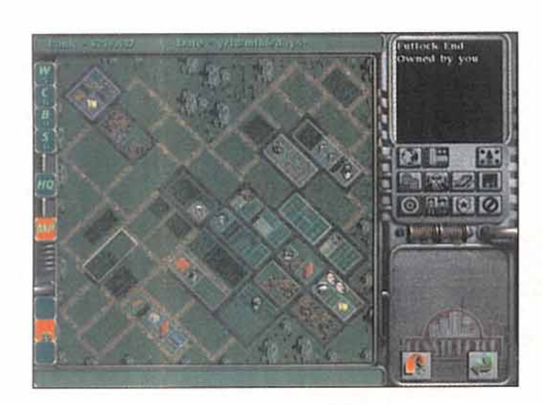
La ronda comenzó con «Guts'n'Garters», título que ocupó la portada de nuestra anterior número, y del que ya os dimos cumplida información entonces pero, de todos modos, no está mal repasar un poco los contenidos del juego. En el papel de dos miembros de fuerzas militares especiales, llevaremos a cabo un asalto "suicida" al cuartel general de un dictador sudamericano, situado en una isla fantástica, con el objetivo de acabar con sus locos planes de dominación del mundo. A medio camino entre distintos géneros –acción, estrategia, aventura y arcade–, «Guts'n'Garters» es un título que ofrecerá múltiples virtudes, entre ellas una gran adicción y una calidad gráfica sobresaliente, basándose íntegramente en imagen renderizada.

Después de «Guts'n'Garters» le llegó el turno a «Last Rites», título del que también se ha hablado ya en la revista, y que nos traslada a una sociedad postapocalíptica, en la que los muertos han resucitado y, convertidos en zombies, pululan a su aire por las ruinas de grandes urbes. Como jefes de un comando especial, deberemos llevar a cabo arriesgadas misiones para acabar con esta pseudoraza de no muertos, hasta limpiar el mundo de tan abominables criaturas. «Last Rites» es un juego que combina la acción en primera persona de juegos tan clásicos como «Doom», con una gran dosis de aventura y, como aliciente, estará totalmente traducido a nuestro idioma, en textos y diálogos, además de mostrar una ambientación realmente fabulosa.

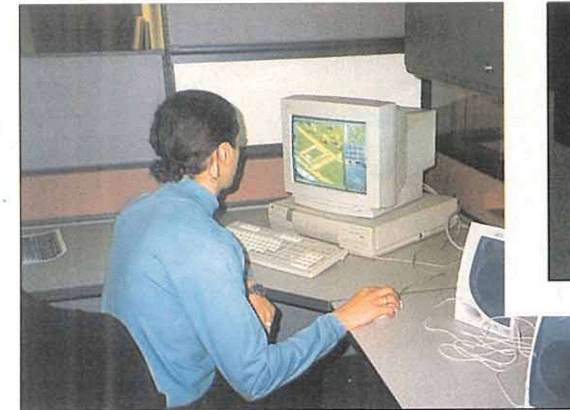
En un género distinto se sitúa «Motor Mash», una loca carrera de minibólidos en perspectiva cenital que, combinando ideas como las que dieron vida a todos los juegos de la serie «Micromachines», con una tecnología 3D realmente innovadora, muy en la línea de juegos como el «Ignition» de Virgin, convierte una competición automovilística en todo un derroche de imaginación y buen humor. Cada uno de los vehículos de «Motor Mash», así como sus pilotos, y todos los circuitos del juego, están creados para ofrecer un conjunto notablemente divertido y atractivo para todo tipo de usuarios. Aparecerá para PlayStation y PC.

Por último, un proyecto desarrollado al alimón por Ocean e Infogrames que pretende ser un compendio de nuevas tecnologías es «No Respect», un juego basado en batallas entre naves espaciales, sobre la superficie de distintos planetas, y que ofrece un nuevo punto de vista sobre los entornos 3D. Una tecnología denominada Paradise, desarrollada por Infogrames, para la generación en tiempo real de escenarios 3D no poligonales, se une a otra llamada GAIA, que se aplica a algoritmos de IA, logrando así un conjunto tan atractivo visualmente como complejo y realista en el desarrollo de la acción.

EN CONSTRUCCIÓN









Fue a comienzos del mes de mayo cuando tuvimos oportunidad de charlar, en las oficinas de System 3, con el equipo responsable del desarrollo de «Constructor»", título sobre el que ya os ofrecimos información con anterioridad, para comprobar en directo la evolución del juego que, entre otras cosas, ya tiene completamente a punto el sistema de partidas multiusuario, constatando desde ese mismo instante que, como se podrá comprobar en pocos meses cuando la versión final del juego esté a la venta, se va a convertir en uno de los títulos más atípicos, divertidos y completos del género de la estrategia, en la actualidad.

«Constructor», como ya sabéis, es un programa cuyo principal objetivo es constituir a una empresa constructora, que deberemos gestionar en múltiples aspectos, como líder en su sector, evitando que otras compañías rivales logren lo propio, para lo que utilizaremos todo tipo de argucias y triquiñuelas, no siempre legales.

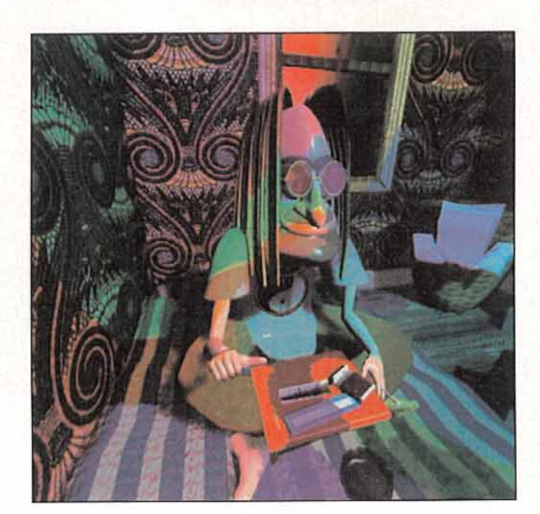
A la presentación del juego, en las oficinas de System 3, acudimos varios representantes de la prensa europea, participando en una serie de partidas en red que demostraron las excelencias del juego en general, y de las divertidas opciones multijugador, en particular.

Además, los responsables de System 3 nos anunciaron que ya están trabajando en una nueva serie de proyectos, entre ellos un juego de lucha, y otro título de estrategia, sobre el que mantienen un mutismo absoluto, pero que afirman será tan o más revolucionario que «Constructor».

Soplan buenos vientos en el futuro de System 3 que esperamos nos hagan llegar a buen puerto, y cuanto antes, todos los juegos que mantienen, actualmente, en desarrollo.



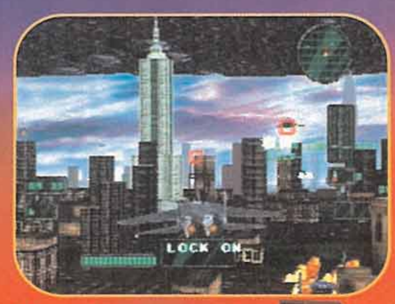




INDEPENDENCE DAY™
THE GAME

PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY™ DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL™ AHORA ES

INDEPENDENCE DAY™



Vuele en 10 de los mejores aviones del momento, incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienígenas.



Ábrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón a Tokyo, pasando por New York.



Las opciones multijugador ofecen posibilidad de enfrentamientos directos.

TRADUCIDO AL CASTELLANO







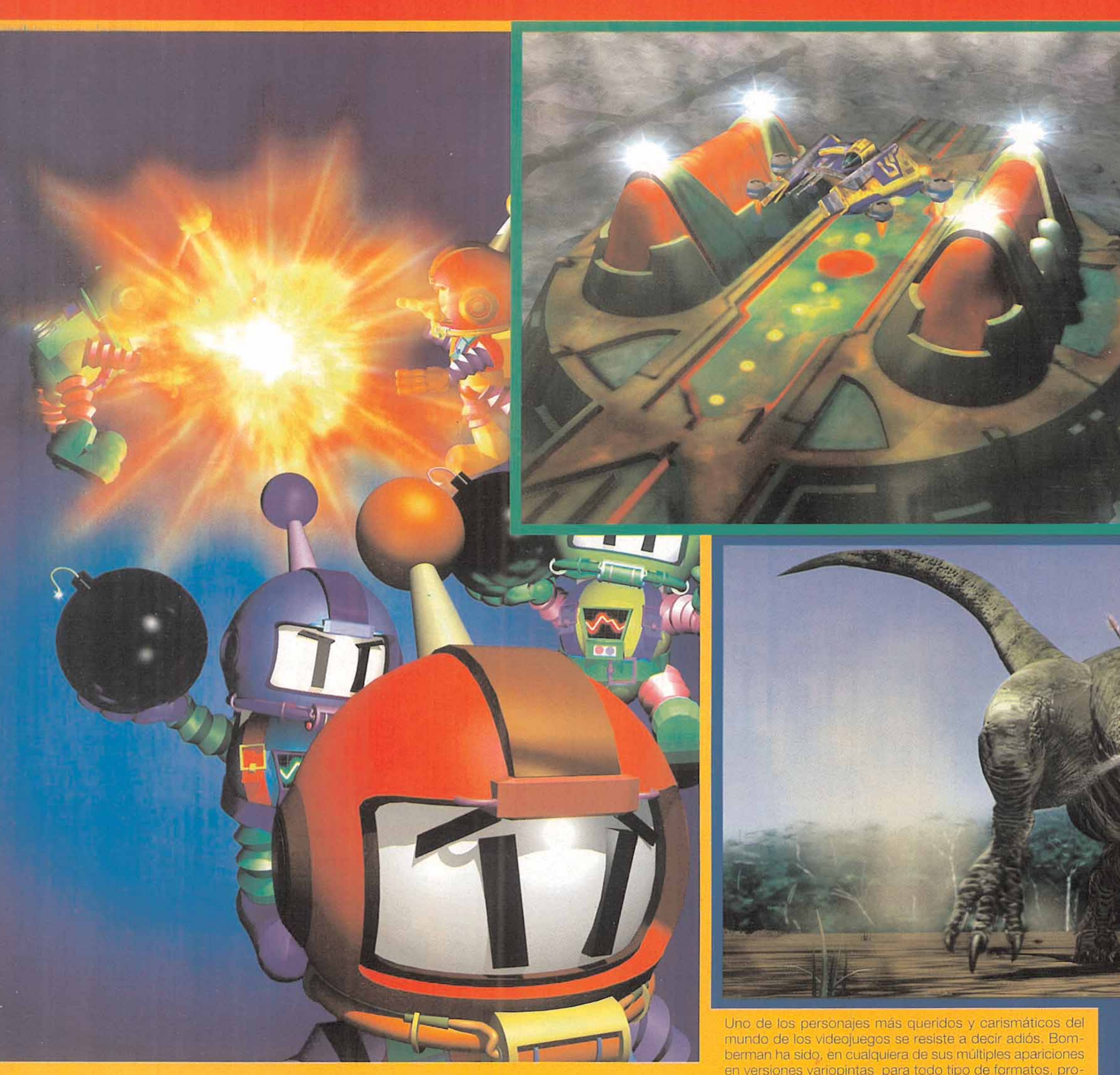








IMÁGENES DE



ATOMIC BOMBERMAN

Uno de los personajes más queridos y carismáticos del mundo de los videojuegos se resiste a decir adiós. Bomberman ha sido, en cualquiera de sus múltiples apariciones en versiones variopintas para todo tipo de formatos, protagonista absoluto de largas horas de diversión, casi siempre en grupo. Su última aparición, por el momento al menos, es en PC, con un remozado look y todo el potencial del juego en red, bajo el título de «Atomic Bomberman». Una versión que, según todo apunta, podría convertirse en el mejor programa de la saga. Un deseo que no tardaremos en comprobar si se cumple.

NO RESPECT



Ocean e Infogrames han unido fuerzas para crear un espectacular arcade espacial, en el que dos nuevas tecnologías, GAIA, aplicada al campo de la inteligencia artificial, y Paradise, para el diseño gráfico, combinan un desconocido potencial para ofrecer, según sus autores, un título capaz de redefinir un género.

Lo que de cierto hay en estas afirmaciones es algo que aún no se puede confirmar. Pero sí es posible conjeturar cuando menos, a la vista de la belleza de algunos de los diseños realizados para el juego, que «No Respect» no se convertirá en un juego del montón. Ambas compañías han apostado fuerte por este lanzamiento, que dentro de muy poco tiempo llegará hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

TUROK
DINOSAUR HUNTER



Los dinosaurios se han vuelto a poner de moda, y no sólo por la realización de la segunda parte de «Jurassic Park», «The Lost World», que el Midas de Hollywood, Spielberg, ya tiene a punto. La verdadera y más importante razón está en Acclaim, y su ya más que conocido «Turok» que, de nuevo, está en el punto de mira de los videojuegos para el futuro cercano. ¿Futuro? Sí, porque si el presente ya es suyo, en formato Nintendo 64, dentro de unos meses los viejos saurios planean asaltar el PC en una espectacular versión que, según rumores, se está preparando para tarjetas aceleradoras 3D. Aunque aún está por ver si la calidad de este nuevo «Turok» será tan sobresaliente como en la versión de Nintendo, no hay nada que haga indicar lo contrario a tenor de las informaciones que nos han llegado. Promesas que esperamos se conviertan cuanto antes en realidad.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

SOLUCIONES

¿En qué número publicaron las soluciones de «Monkey Island», «Monkey Island II» e «Indiana Jones and the Fate of Atlantis»?

Fernando Aranda. Las Palmas

RESPUESTA: *La solución de «Monkey Island» fue publicada en el número 35 de la segunda época de nuestra revista. «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» salió dividida en tres revistas. En los números 53 y 55, apareció la solución en sí, y en el 54, un póster lleno de mapas; los tres números de la segunda época también. En relación al «Monkey Island II», fue en el número 47.*

UN NOSTÁLGICO

Creo que no sería mala idea si pudiéseis incluir lo que fue en su época el comentario del juego del mes desde la primera época. Ya sé que os debéis a la actualidad, pero a los viejos como yo, nos haría ilusión. Puede que a los jóvenes les de vergüenza ajena, pero esto es como toda evolución: al principio los 600 y ahora unos cochazos de aupa.
También quería haceros una pregunta particular: si ahora que tengo un 486 y quiero cambiar, digamos a un Pentium 166, ¿cuánto tardaré en quedarme desfasado: un año, dos como mucho? Pienso que es una pregunta interesante porque vista la velocidad a la que esto avanza, parece que hay que actualizar el equipo cada seis meses.

Antonio Vicente Polo. Madrid

RESPUESTA: *Como habrás comprobado, a partir de la revista que tienes entre las manos, y en meses sucesivos, vamos a incluir un coleccionable acerca de la historia del software, desde sus más tiernos comienzos, allá por 1.980, hasta la más rabiosa actualidad. Como verás, todos los que integramos la redacción somos tan nostálgicos como tú, y de vez en cuando nos gusta echar una mirada al pasado. Esperamos que sea de tu agrado.*
En cuanto a tu pregunta, sí, es cierto que cada muy poco tiempo sale una versión superior de ordenador a la actual y, casi instantáneamente, aparecen juegos optimizados para dicho hardware. Sin embargo, no es tan crítico como lo pintas, ya que si, por ejemplo adquieres ese Pentium 166 que nos dices, y lo haces con 32 MB de RAM, un lector CD de bastante velocidad, un disco duro espacioso y una tarjeta gráfica rápida, puedes aguantar como mínimo dos o tres años, y más, si vas añadiéndole ciertas actualizaciones tanto de software como de hardware, que tampoco son tan caras.

AVENTURAS Y SIMULADORES

¿Cuándo saldrá al mercado la segunda parte de «Little Big Adventure»? También me gustan los simuladores del espacio –no como el «X-Wing» o el «Tie-Fighter», sino los que se basan en espacios reales–: ¿Cuál me recomendáis? ¿Es bueno el «Space Simulator»?

Marc Rabal Polo. Barcelona

RESPUESTA: *La fecha de salida de «Little Big Adventure 2» aún no está concretada, pero se cree que saldrá después del verano.*
En lo referente a los simuladores espaciales de tipo real, decirte que no es un tema muy utilizado a la hora de crear títulos nuevos, prueba de ello es que después del «Space Simulator» no ha salido nada.

FUTBOLISTA A "SALTOS"

Tengo un serio problema y es que me he comprado «PC Fútbol 5.0» y me da muchos "saltos" al jugar, aún con muy bajas resoluciones. Tengo un Pentium 100, con un lector de CD 4X, con 16 MB de RAM, Widows 95 y una Sound Blaster Pro. ¡Ah! y otra cosa, quiero comprarme una Sound Blaster AWE32 y quería saber si me va a comer más memoria o si va a repercutir en la velocidad de los juegos.

Fernando Delgado. Madrid

RESPUESTA: *Por lo que nos cuentas, con el equipo que tienes, el juego tendría que irte perfectamente, sin embargo hay una cosa que no nos has dicho y es el tipo de tarjeta gráfica que tienes. Tal vez el problema esté en que sea muy lenta, siendo la solución que adquieras una mejor y con más memoria.*
En cuanto a la tarjeta de sonido, no tienes por qué preocuparte ni en el aspecto de la memoria, ni en el de la velocidad, ya que seguirá siendo la misma que con la Pro.

PREGUNTAS PARA TODOS

En primer lugar, unas preguntas: ¿marcharán bien los nuevos juegos que aprovechan las tecnologías MMX y las tarjetas aceleradoras 3D, como «Quake», «Unreal», o «Blade» en mi Pentium 120 con 16 MB de RAM? ¿Cuándo necesitaré ampliarlo? ¿Cuándo saldrán estos juegos? ¿Qué os parece «Duke Nukem 3D», «MundoDisco» y «El Secreto del Templario»? ¿Me podéis dar el nombre de alguna aventura?

Miguel Salvador. Valladolid

RESPUESTA: *Que un juego esté optimizado para funcionar con tarjetas aceleradoras 3D no quiere decir que no vaya a funcionar en tu equipo, simplemente lo que va a pasar es que, usando dicha tarjeta, el programa ofrecerá mucha más calidad gráfica que con el ordenador solamente. Aun así, convendría que fueses pensando en ampliar tu equipo a un Pentium 200, con 32 MB de RAM, ya que con los títulos que se avecinan, va a ser necesario.*
«Unreal» aún no tiene una fecha de lanzamiento fijada y en lo que a «Blade» se refiere, se pretende sacarlo en Septiembre. Lo que sí te podemos decir es que permanezcas atento a los número de Micromanía de aquí a finales del verano.
«Duke Nukem 3D» es un gran arcade tridimensional, que, aunque en su momento rivalizó duramente con «Quake», ya se ha quedado un poco atrasado debido al sistema gráfico de sprites que ha sido relevado por el de polígonos, más eficaz a la hora de mostrar la tercera dimensión.
«MundoDisco» es una aventura gráfica divertidísima, que además ya tiene segunda parte. En cuanto a «El Secreto del Templario», es un juego que puede gustarte mucho si te gustan los juegos del tipo «Alone in the Dark».

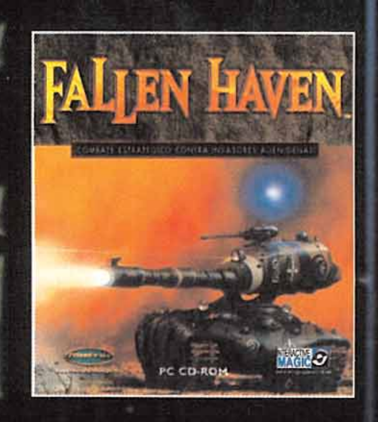
TRADUCCIONES DE JUEGOS

Cuando vi la demo de «Realms of the Haunting» que publicásteis hace poco, quise probarlo de inmediato en mi ordenador. Me pareció fascinante excepto en una cosa: estaba en inglés y no pude entender los diálogos del juego. ¿Lo van a traducir al castellano? ¿Cuándo lo van a sacar a la venta? También quiero saber si van a traducir al castellano el «Z Platinum».

Diego Sánchez Peral. Madrid

RESPUESTA: *«Realms of the Haunting» va a ser puesto a la venta en Junio, y sí, va a estar traducido al castellano.*
«Z Platinum» es una edicion limitada, en castellano, ya a la venta, por lo que si ya se han vendido todos, será un poco difícil que encuentres alguno. De todas maneras, podrías preguntar en algún Centro Mail o directamente a New Software Center, cuyo teléfono es 359-29-92.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



FALLEN HAVEN



¡Combate estratégigo contra invasores alienígenas!



Dirige a los invasores Taurans o a los defensores humanos en un juego de estrategia épica por la supervivencia.



Desarrolla tecnologías, construye ciudades, planea ataques, crea ejércitos masivos y naves nodriza para aterrizar en territorio enemigo.



Múltiples escenarios con más de 15 territorios a conquistar en cada escenario.

La invasión del Planeta Haven ha comenzado Fallen Haven. El futuro está en las estrellas.



www.imagicgames.co.uk



www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Por Juan José Vázquez

APROVECHA A FONDO TU JOYSTICK

Ahora, y gracias al **Keyshock**, podráis usar vuestros flamantes joysticks –ya sean uno o dos– en todos aquellos juegos en los que el teclado era su único medio de control, solo permitían el uso de un mando con su opción de dos jugadores, no aprovechaban los cuatro botones, etc. Su conexión se sitúa entre el teclado y el ordenador no siendo necesario, aunque sí recomendable, un puerto de joystick al que realizar una segunda conexión. El funcionamiento de este simple, pero efectivo, aparato le permite asignar a cada movimiento y botón del mando una tecla, consiguiendo así adaptarse a cualquier juego del que se conozcan las teclas necesarias –si pueden ser redefinidas, aún mas sencillo–. El joystick funcionaría de este modo como digital –nunca como analógico–. En definitiva, una genial idea que esperemos llegue a nuestro país en breve plazo.

¿QUÉ HACER CON TUS DIAPOSITIVAS?



Habitualmente los escáneres realizan su trabajo a partir de papel o superficies similares, pero el **NIKON CoolScan II** posee la característica de estar especializado exclusivamente en diapositivas y negativos. Con una increíble resolución de 2700 DPI y 2.496x 3.777, se convierte en un dispositivo sin rivales en su categoría. Uno de los aspectos que destacan es la disponibilidad en versiones interna y externa –nada habitual en este tipo de periféricos– teniendo la primera unas medidas que la permiten alojarse sin problemas en el hueco de una unidad estándar de 5.25 y la segunda un tamaño lo suficientemente reducido como para permitir su portabilidad sobre distintos equipos. El tiempo requerido para un escaneo de alta resolución ronda los 80 segundos y puede ser aplicado, como antes se ha dicho, sobre diapositivas de 35 mm o sobre tiras de negativos.

LOS AMOS DEL CIELO

Los simuladores de vuelo son, sin duda alguna, uno de los géneros que requieren mandos muy especiales si se les quiere sacar todo el jugo. Por esto han ido saliendo al mercado multitud de joysticks con las más variadas características. El **Squadron Commander** es uno de los más avanzados del mercado actual, y esto se aprecia con sólo echar un vistazo a su innovador diseño. Este mando posee la nada desdeñable cifra de diez botones de disparo programables libremente por el usuario y dos mandos que pueden asumir la función de velocidad y dirección simultáneamente. Además, y con el objetivo de cambiar fácilmente de arma, posee un botón de tres posiciones. Por último, para evitar la tarea de programar los botones para cada juego, incluye veinte configuraciones pre-programadas para algunos de los mejores juegos de este tipo. Es compatible con PC y soporta los teclados AT y PS/2. La veterana casa **QuickShot** ha sido la encargada de realizar este "macro-joystick".



SHARP ROMPE ESQUEMAS





Mientras el mercado está siendo invadido por gran cantidad de cámaras digitales de mejores o peores prestaciones, **Sharp** ha optado por concentrar su esfuerzo en una cámara con características totalmente diferentes. Su nombre será **MD-PS1** y la principal novedad residirá en una gran capacidad de almacenamiento que le permitirá almacenar hasta 2.000 instantáneas, ayudado por un Mini Disc de 140 MB. La resolución de captura es 640x480 y, aunque la imagen sea tomada instantáneamente –con un obturador que oscila entre 1/4.000 seg. y 1/2 seg.–, son necesarios cinco segundos para ser almacenada en el Mini Disc. Esto tiene el inconveniente de tener que esperar dicho tiempo entre foto y foto, lo que haciendo cuentas conlleva unas tres horas de fotos seguidas.

Aparte de su capacidad visual, también posee otras capacidades multimedia como almacenamiento de sonido –dos horas mono o una estéreo– o bien intercalado de audio e imagen. Una vez conectada al puerto de impresora, entra en acción el software, entre cuyas opciones destaca la posibilidad de ajuste de los distintos parámetros de cada imagen, añadir retoques o incluso crear una imagen panorámica de 360º a partir de varias tomas. La MD-PS1 probablemente no llegue a Europa hasta pasada la mitad del presente año y con un precio superior, lógicamente, al del resto de competidoras.

RENOVACIÓN DE PRODUCTOS

Con la misión de sustituir a su Primera Pro, sale al mercado esta nueva impresora de **Fargo: Primera Pro Elite**. Se trata de una impresora de sublimación que trabaja sobre formato A4 y produce la misma calidad en impresiones de calidad fotográfica –24 bits de color– que su predecesora, aunque con una mejora significativa en su velocidad. En solo cuatro minutos y medio es capaz de mostrar pruebas profesionales, composiciones, diseños de embalaje, imágenes científicas e incluso transfers para camisetas o jarras de cerámica. Es compatible con Windows 3.1x/95, Macintosh y PowerPC y ofrece una resolución máxima de 600x300 dpi. Algunas de las mejoras son: interfaces para puerto serie y paralelo, driver de impresión acelerada para PowerPC, ColorSync 2.0 para Macintosh e incremento del área de impresión.

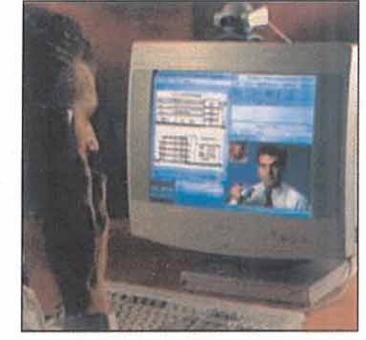
Todos aquellos entusiastas, o profesionales, de la fotografía que busquen resultados similares a los conseguidos con el revelado tradicional, encontrarán la solución en el **Fargo FotoShield**; un consumible de venta independiente que imprime en tricromía (C,M,Y) y añade una protección transparente que resiste a los rayos UV y protege de huellas y demás desgaste. Usa un papel de mayor grosor y el resultado tiene imagen, tacto y peso similar al de las fotografías.

Como oferta inicial se incluye un software para agrupar distintos formatos de una misma imagen sobre un A4.

Para obtener más información sobre el producto, dirigirse a CD WORLD (902-332266)

COMUNICACIÓN SIN BARRERAS

La videoconferencia es una tecnología aún por explotar a fondo y que permitirá una comunicación mas completa a través del ordenador. **Philips**, al igual que otras grandes compañías, puso manos a la obra y, como consecuencia, ha desarrollado dos sistemas de distintas prestaciones en los que se rebasa el inicial objetivo de transferir sonido e imagen.





El **MathLink 300** permite compartir, además de imagen y sonido, aplicaciones como, por ejemplo, un programa de dibujo, un documento Word o una presentación Powerpoint en las que todos colaboren en tiempo real. Para obtener el máximo partido se pueden conectar dos cámaras que permitirán tener un contacto cara a cara en una ventana y en la otra enfocar unos documentos, por ejemplo. El software incluido permite conectar ordenadores ya sea vía LAN –red local– o RDSI –por uno o dos canales B de 64 Kbps–, además de proporcionar acceso a Internet a través de esta última. El sistema incluye: placa audio/vídeo/módem RDSI, videocámara color, microteléfono, adaptador de audio y CD con el software necesario.

El **MathLink 500** ofrece las capacidades de equipos de sobremesa y de gama alta en un sistema compacto que proporciona contacto visual y verbal entre personas de todo el mundo. Esta vez no son componentes separados, sino que todo va integrado e incluye cámara con desplazamiento, giro y zoom, micrófono superdireccional y audio de altas prestaciones. Se trata de un sistema realmente portátil que se maneja con un mando a distancia y permite fácil conexión a ordenadores, proyectores LCD, equipos de vídeo, impresoras, micrófonos adicionales...

Para más información dirigirse a DMJ (91-3198562).

Flash

*★ **Intel** prosigue su imparable creación de microprocesadores con el nuevo **Pentium Pro 400 MHz.** Este nuevo miembro de la familia P6, sin nombre definitivo, fue presentado en una demostración realizada en San Francisco y será un paso intermedio hacia el Klamath, el micro que promete revolucionar este mundillo.*

*★ Ya están disponibles las nuevas versiones **Overdrive MMX,** gracias a los cuales será posible acceder a las ventajas esta nueva tecnología sin necesidad de cambiar la placa ya instalada. La desventaja, al igual que otros Overdrive, es su superior precio con respecto a los convencionales.*

*★ **La versión 2.0** del lenguaje de modelado de realidad virtual **-VRML-** es ya una realidad. Este hecho supone un reto para los dos navegadores más usados, pues deberán ser compatibles en sus nuevas versiones si quieren alcanzar la cima.*

*★ **El E3,** una de las ferias mas importantes dentro del sector lúdico, calienta ya motores para su inminente celebración en Atlanta durante los días **19, 20 y 21 de Junio.** Las más importantes empresas de software y hardware nos mostrarán de qué son capaces.*

*★ **NEC** se dispone a lanzar al mercado la serie de sistemas **PowerPlayer.** Se trata de PCs diseñados para obtener un máximo rendimiento en el campo de los videojuegos, habiéndose elegido, para el tratamiento sonoro, la **Sound Blaster 32 de Creative Labs.***

*Dentro de poco tiempo podremos ver el famoso símbolo de **Dolby Laboratories** en nuestros PCs. Estos han desarrollado un nuevo sistema de sonido **Surround** que permitirá **emular** con dos altavoces Hi-Fi la calidad conseguida con el sistema profesional de cinco altavoces. Todo un lujo para nuestros oídos.*

UN PEQUEÑO GRAN CAPTURADOR

Gracias a **GrabIT** será muy sencillo capturar imágenes de calidad provenientes de una señal de vídeo. De atractivo diseño y mínimas dimensiones, se conecta a nuestro ordenador a través del puerto paralelo y acepta tanto señales de vídeo compuesto como S-VHS. A su vez, posee la ventaja de no requerir baterías, pues utiliza energía proveniente del conector del teclado.
Se pueden realizar dos tipos de captura: en el primero aparece una preview en blanco y negro sobre la que se pueden modificar los niveles de brillo, contraste y saturación de color antes de realizar la captura, y en el segundo –a nuestro entender más interesante– aparecen seis ventanas que se van actualizando por turnos a partir de la señal entrante y de las cuales podremos ir seleccionando imágenes a capturar. Una vez capturada la imagen, y para poder añadir efectos, entra en acción el programa PhotoMorph II, una poderosa herramienta de retoque digital de imágenes, con la que podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación. Esto último, unido a la posibilidad de pasar imágenes del ordenador a vídeo, nos permitirá añadir efectos especiales a nuestras películas. Un gran periférico que resultará ideal para quienes publiquen páginas Web, construyan bases de datos visuales, realicen presentaciones multimedia, etc.

REALIDAD SIN LÍMITES

Los juegos con el motor como protagonista siempre han tenido gran aceptación y su evolución ha sido a pasos agigantados. Pero por mucho que estos juegos alcancen un gran nivel de calidad, su manejo por medio de joysticks o teclas difiere demasiado de la realidad. Para solucionar estas carencias, **Interactive I/O** ha creado varios accesorios, entre los que se encuentra el **Virtual Vehicle JD**, un periférico –por llamarlo de algún modo– que conseguirá sumergirnos en todo tipo de carreras o simulaciones automovilísticas. Los privilegiados que puedan hacerse con uno de estos kits podrán disfrutar de unas sensaciones hasta ahora sólo posibles en los salones recreativos, con la ventaja de no tener que introducir monedas a cada partidita. Su volante incluye botones para cambio de marcha y dureza progresiva –al igual que los pedales– y el conjunto puede ser usado con un monitor estándar situado sobre el soporte incluido o, para mayor gozo, con un proyector. La conexión se realiza sobre el mismo puerto al que se conectan los joysticks convencionales. En cuanto al confort, pedales y asientos son regulables y puede ser almacenado verticalmente en un espacio razonable. Así que, como podéis comprobar, tan sólo falta el casco para sentirnos unos verdaderos pilotos.

NUEVO RÉCORD DE VELOCIDAD

Cuando alguien comenta que determinada velocidad es un límite, siempre suele aparecer algún dispositivo que desdice lo anterior. **Plextor** acaba de lanzar al mercado el, por ahora, nuevo techo de velocidad para lectores CD-ROM. Se trata del primer **lector SCSI** de velocidad **20X** que tiene una tasa de transferencia sostenida de 3.000 Kb/seg., tiempo de acceso de tan solo 95 ms. y un buffer de 512 Kb. Está basado en la tecnología "Partial CAV" y, gracias a ésta, sus características le otorgan un rendimiento superior al de algunos discos duros –no muy actuales–. Todo lo comentado lo hace ideal para funcionar como servidor de audio, vídeo, datos y aplicaciones multiusuario. Es compatible con la mayoría de los sistemas operativos –incluidos Windows 3.x/95/NT, DOS, Unix, OS/2...– e incluye un detalle muy importante: está capacitado para leer los CD-RW, los CD-ROM regrabables que harán aparición próximamente. La pregunta es: ¿cuanto tardará en aparecer otro lector de mayor velocidad...?

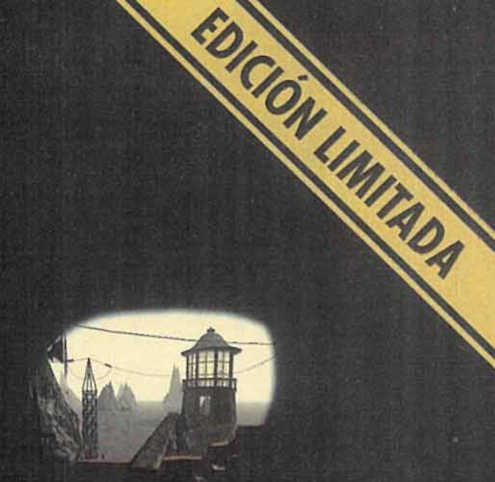
¿QUÉ TAL OS SUENA?

Si echáis de menos cierta calidad en el sonido que emite vuestra tarjeta de audio, quizás aquí encontréis la solución adecuada. **Yamaha**, reconocida marca de aparatos musicales, posee en el mercado una variada gama de altavoces –con amplificación incorporada– con una característica común: una excelente calidad de sonido.
El primero de la gama es el **YST-M5** que tiene una potencia de 6 Watts por canal y un cono de 6,5 cm. Luego se encuentran el **YST-M15** y el **YST-M20 DSP** con una potencia de 10 Watts por canal y un cono de 8 cm cuya diferencia pasa por la inclusión de un DSP –Digital Surround Processing– en el segundo. Por último, la gama se completa con el **YST-MSW10**; un solo altavoz –los anteriores eran parejas– con un cono de 16 cm y un filtro de frecuencias que potencia la emisión de graves. Como veis, hay para todos los gustos.









Reedición
del mundialmente
famoso Myst,
la aventura surrealista
que se convertirá
en su universo





Recorra
el universo Myst,
más de tres millones
de usuarios
de todo el planeta
ya lo han visitado.
La aventura gráfica
que ha sentado precedentes
en la industria
del entretenimiento
interactivo.



TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO





Incluye la novela creada por Rand y Robyn Miller, editada por "Timun Mas".

Las eras de Myst constituyen mundos de aventuras y maravillas, de misterio y belleza, de intriga y traición. Hasta ahora sólo hemos tenido un atisbo de ese universo. Con este libro podrá sumergirse plenamente en la leyenda de Myst.

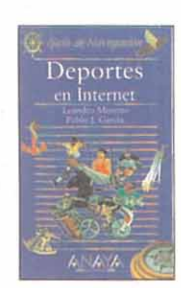




Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1.º, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

REDES

Deportes en Internet

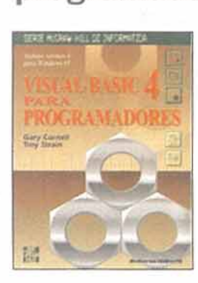


Con estas guías de navegación, Anaya Multimedia pretende hacer llegar a todos los lectores los sitios más visitados de Internet, y en el caso que nos ocupa, en lo referente a deportes. El libro está dividido en tres partes, que son: una visión global de World Wide Web e información detallada, los recursos que proporciona Internet sobre los deportes –clasificados en once capítulos– y los apéndices de la obra. Si se quiere disfrutar del deporte por Internet, ésta es la guía indicada.

1.000 Ptas. **189 Págs.**
Leandro Moreno/Pablo J. García
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

Visual Basic 4 para programadores



Creada para aquellos usuarios que ya conocen las bases de la programación en Visual Basic, esta guía está dirigida al entorno de los negocios y enseñará al lector todo lo referente a la última versión de la herramienta de desarrollo de aplicaciones más vendida de Microsoft. Desarrollado a lo largo de 13 capítulos, la obra pretende meter de lleno al lector en el lenguaje que trata, contando para ello con multitud de ejemplos ilustrativos que harán que el aprendizaje sea más llevadero.
En resumen, una obra para sacarle todo el partido a las nuevas herramientas y características a Visual Basic 4.

3.200 Ptas. **342 Págs.**
Gary Cornell/Troy Strain
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

REDES

Breve historia de Internet

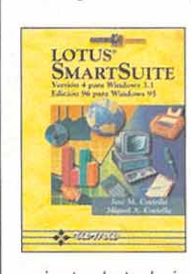


Esta obra está concebida para mostrar la evolución que la Red de redes ha tenido a lo largo de su historia. Desde sus orígenes, como un proyecto militar, hasta nuestros días, Internet ha cambiado su fisionomía y su filosofía de manera radical. Aquí se podrá encontrar información sobre los primeros escarceos a principios de los 60, las primeras organizaciones, los primeros protocolos de comunicaciones y un sinfín de cosas curiosas sobre Internet. Una buena obra para los interesados en descubrir los orígenes de la Red.

1.500 Ptas. **210 Págs.**
Jesús Ranz Abad
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Lotus SmartSuite. Versión 4 para Windows 3.1. Edición 96 para Windows 95



Como todo usuario de Lotus SmartSuite sabe, esta aplicación cuenta con cinco programas contenidas en ella –SmartCenter, que proporciona el acceso a la herramienta de trabajo; Lotus 1-2-3, que es la hoja de cálculo para Windows; Word Pro 96, que es la nueva versión del procesador de textos de Lotus; Approach, base de datos de SmartSuite; Freelance, programa de gráficos de Lotus; y Lotus Organizer–.
En este libro el lector encontrará la forma fácil y rápida de acercarse y profundizar en todas las herramientas de Lotus SmartSuite, contando para ello con multitud de ilustraciones y ejemplos ilustrativos.

4.950 Ptas. **542 Págs.**
José M. Coviella/Miguel A. Coviella
RA-MA
NIVEL "I"
★★★

SONIDO

Audio digital y MIDI

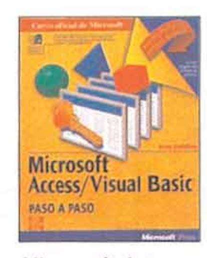


Esta guía monográfica trata dos grandes temas que normalmente están en combinación, pero que conceptualmente están separados. Se trata del audio digital y el MIDI. El libro describe qué es cada uno de ellos, además de mostrar el enorme potencial que supone el uso combinado de ambos. De destacar es la manera que el autor ha tenido a la hora de explicar estos dos complejos términos, rápida y sencilla, lo que hará que los entusiastas del sonido estén de enhorabuena con esta obra de Anaya Multimedia.

1.750 Ptas.. **336 Págs.**
Sergi Jordà Puig
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

Microsoft Access/Visual Basic paso a paso

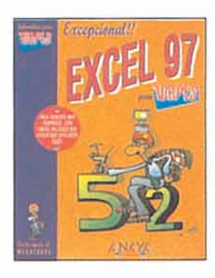


Este curso oficial de Microsoft ayudará al lector a dominar de forma rápida y efectiva Visual Basic para aplicaciones, en concreto para Microsoft Access. Configurado a lo largo de 14 lecciones agrupadas en cuatro partes, destaca la cantidad de ejemplos y prácticas que incluyen, así como la sencillez con que el autor ha transmitido toda esa cantidad de información –así como del traductor–, además de contar con un disquete con los archivos de prácticas.
En definitiva, una obra para todos los iniciados en la programación de aplicaciones en Visual Basic, que no debe faltar en su librería.

4.500 Ptas. **356 Págs.**
Evan Callahan
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"
★★★

APLICACIONES

Excel 97 para torpes



Con esta serie, Anaya Multimedia pretende hacer que aquellas personas que no tengan interés en dominar una determinada aplicación, pero la necesiten para su trabajo, les sea más llevadera, poseyendo para ello un fuerte componente humorístico.
La obra que nos ocupa versa sobre Excel 97, y en ella se expresa de una manera muy sencilla todo lo que se necesita saber para empezar a utilizar Excel, con lo que estará destinado principiantes que no tengan idea de su funcionamiento. Una curiosa obra para los que quieran ver la informática desde otro punto de vista.

2.875 Ptas.. **310 Págs.**
Joaquín Mª Suárez
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Curso acelerado de telecomunicaciones, BBS e Internet



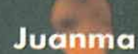
Orientado para aquellos lectores principiantes y de nivel medio, pretende responder a todas las cuestiones que tengan sobre telecomunicaciones, tableros electrónicos –BBS– e Internet, y todo ello de una manera sencilla y rápida. Además, con el libro vienen ejercicios sobre lo más importante, además de contener un CD-ROM con InfoVía, Netscape Navigator 2.02 y Microsoft Explorer 3.0. Aunque se le hecha en falta una mayor inmersión dentro de los temas abordados, ya que son de una amplitud exorbitante y puede que los principiantes se lleguen a perder. Aún así, sirve como una buena manera de empezar con los temas que trata.

2.445 Ptas. **90 Págs.**
Data Futura
NIVEL "I"
★★

JUEGA CON 4-4-2 Y VISTE A TU EQUIPO



Juanma




El Pavarotti por sus cantes

Dani



Está aprendiendo pero aún le queda

Iván



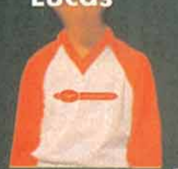
Se ha ido a por refrescos y patatas fritas

Fernando



El Samur, alrededor, siempre hay heridos

Lucas



El único normal

Pablo



Se ha ido con Iván a por patatas

Alfonso




Ahora mismo está en Barcelona

El hermano de Juanma



Va a clase con Dani

Paco



Dejadme solo,si sigue así le dejaremos

Raúl

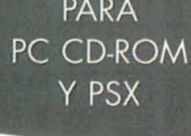


Cuanto más lejos de nuestra portería mejor

Iñaqui




Máximo goleador del equipo (1 al mes)

Compra el juego 4-4-2, envíanos a Virgin (Hermosilla 46-2ºD, 28001 Madrid) la tarjeta de registro y la foto más divertida del equipo en el que juegas, en el colegio, en el barrio...
Las 5 fotos más originales conseguirán un exclusivo equipo Virgin para todos los jugadores.

PARA
PC CD-ROM
Y PSX



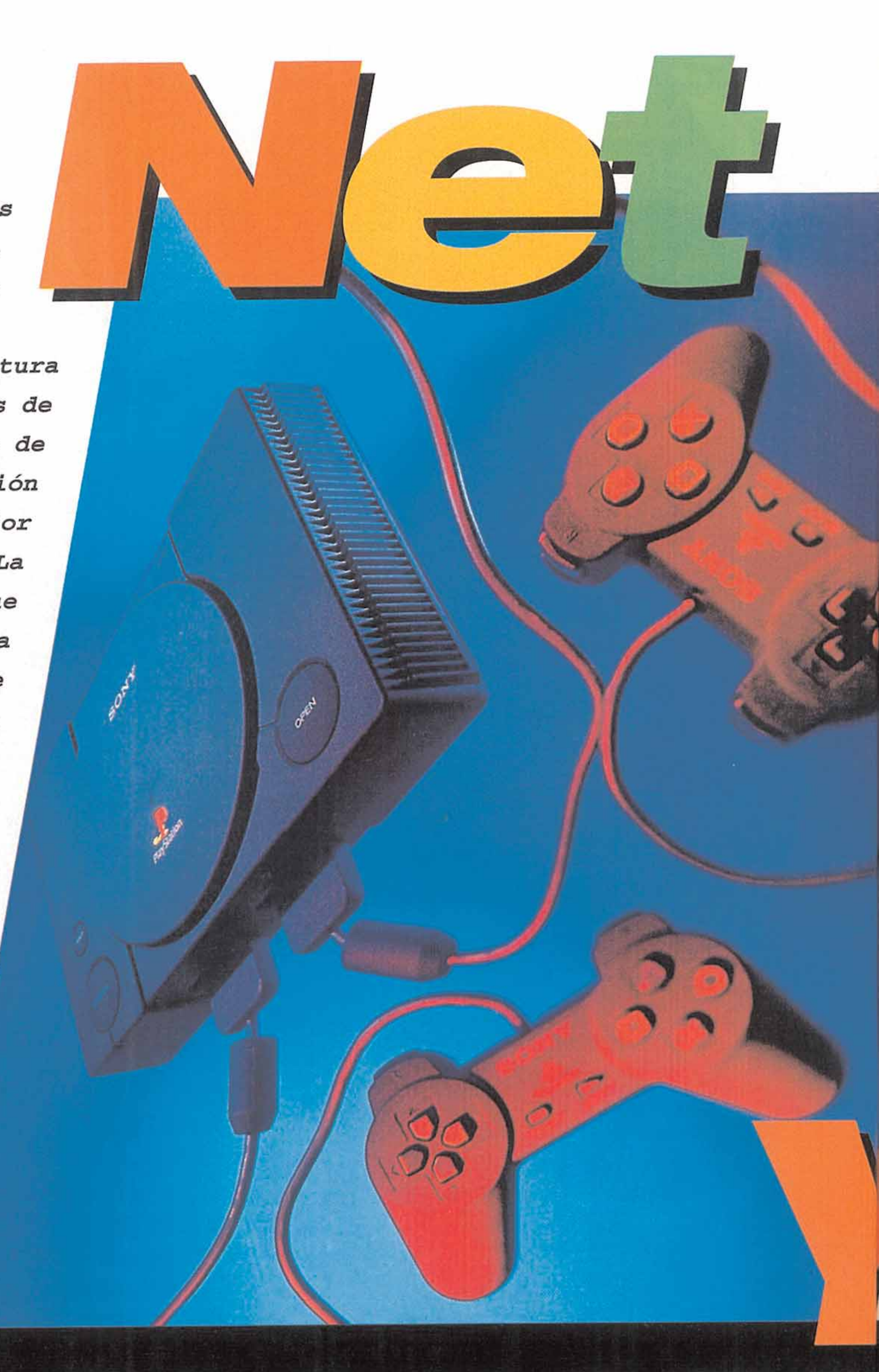
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID.

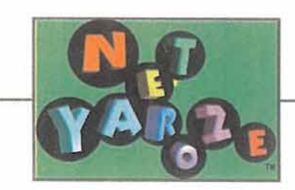
TELF. HOT LINE:(91)578 13 67

En Internet: http://www.virgin.es

Net Y
LA PLAYSTA

Comparadas con los ordenadores personales, las consolas han sido tradicionalmente máquinas de arquitectura más cerrada dotadas de unas posibilidades de expansión y comunicación con el mundo exterior bastante limitadas. La Net Yaroze de Sony, que a partir de ahora llamaremos simplemente Yaroze, es una combinación de hardware y software que pretende romper con esa tradición y poner en manos de los usuarios medios la posibilidad de programar juegos para la consola PlayStation de una calidad absolutamente profesional.





Nadie puede negar que hasta ahora las consolas habían sido máquinas que ofrecían al usuario "inquieto" unas posibilidades de manipulación e interacción prácticamente nulas. Diseñadas exclusivamente para jugar, a diferencia de las múltiples aplicaciones que se puede dar a un ordenador personal, y partiendo de la necesidad de abaratar costes, las consolas disponían sólamente de aquellos elementos imprescindibles para realizar la función para la que habían sido construidas. Por tanto, sus posibilidades de conexión con el exterior eran bastante rudimentarias y carecían de las herramientas que permitieran a los programadores realizar directamente juegos para ellas.

El proyecto Yaroze, del que se había comenzado a oír hablar desde hace varios meses, se ha convertido en realidad para dar forma al primer sistema de desarrollo de juegos para consolas dirigido al ámbito doméstico. Diseñado por Sony para atraer hacia su PlayStation a todos aquellos programadores que siempre desearon diseñar juegos para consolas pero se desanimaron ante la imposibilidad de adquirir un sistema profesional de desarrollo, el sistema completo consta de dos elementos diferentes:

Por un lado, la parte hardware: una PlayStation especial que se diferencia externamente de su antecesora por su color negro y por la incorporación de un puerto serie que le permite ser conectada a un ordenador personal. Esta PlayStation negra, la máquina que Sony ha decidido llamar Yaroze, viene acompañada de todos los accesorios de su hermana blanca e incorpora además una tarjeta de acceso y un cable especial para conectarla con el ordenador. La Yaroze puede utilizarse como una PlayStation normal para jugar con programas comerciales. Y por otro lado, la parte software, un paquete de desarrollo llamado "Software Development Tool" –Herramienta de desarrollo de software– que consta de dos CDs, uno para la Yaroze y otro para el PC, conteniendo todos los programas y herramientas necesarias, y tres manuales que contienen toda la información que los programadores puedan necesitar para utilizar el sistema.

A lo largo de este artículo vamos a intentar explicar con la mayor claridad posible el contenido de este completo paquete, los requisitos necesarios para utilizarlo y las posibilidades que ofrece al usuario. Finalmente, haremos una valoración del producto indicando los que creemos que son sus puntos más destacados e intentaremos contestar a la pregunta que posiblemente más interese a los que nos estáis leyendo: ¿se puede utilizar la Yaroze para crear juegos de calidad profesional?

¿QUÉ ES LO QUE NECESITAMOS?

Los requisitos físicos para utilizar este equipo de desarrollo no son demasiado exigentes. Por un lado, necesitamos un televisor con entrada para euroconector que será utilizado como monitor de la Yaroze, y por otro un ordenador compatible PC de potencia media que disponga a ser posible de una conexión con Internet. Si ►



disponemos ya de estos dos elementos, lo único que nos falta es una mesa de trabajo lo suficientemente amplia como para colocar a escasa distancia el PC y la Yaroze.

Los programas utilizados para el desarrollo de software funcionan sobre MS-DOS ya que están destinados a programadores que prefieren las posibilidades de control que les ofrece un interfaz de línea de comandos a las ventajas visuales de un sistema de ventanas. Sólamente dos programas del paquete, los encargados de realizar la conversión entre los diversos formatos gráficos, están disponibles también en versiones para Windows.

Los requisitos, digamos "humanos", son bastante más específicos. Todas las tareas de programación se realizan sobre el lenguaje C y por tanto será necesario que el usuario que pretenda utilizar el sistema de desarrollo de la Yaroze domine lo más profundamente posible este lenguaje. También serán muy útiles conocimientos sobre modelado en tres dimensiones si pretendemos crear juegos que utilicen este tipo de gráficos y sobre herramientas de creación y edición de sonidos y gráficos en dos dimensiones.

PREPARACIÓN DEL EQUIPO

La preparación física del equipo es bastante sencilla. La Yaroze es prácticamente idéntica a la PlayStation normal, y si no fuera por su color negro nada nos permitiría distinguirla de su antecesora. La consola viene acompañada de dos



ALGUNOS DAT

Antes comentamos que el primero de los tres manuales explicaba la conexión del equipo y su filosofía básica de funcionamiento. Los otros dos son bastante más complejos y voluminosos, pero son de lectura casi obligada para el programador, ya que uno de ellos explica las características técnicas de la PlayStation y las herramientas de programación y edición de datos incluidas en el sistema y el otro contiene exclusivamente una lista detallada de las librerías del sistema, es decir, todas las rutinas incluidas en el sistema operativo de la Yaroze que pueden ser fácilmente incorporadas desde los programas en C. En los siguientes párrafos vamos a resumir unos cuantos datos de interés contenidos en el primero de estos dos manuales.

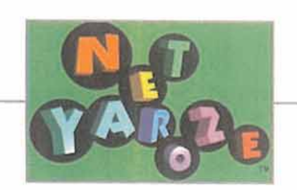
El hardware

El primer capítulo del manual es de especial interés ya que explica con cierto detalle el hardware de la PlayStation. De esta manera nos enteramos que la consola dispone de un microprocesador de 32 bits llamado R3000 funcionando a una frecuencia de reloj de 33 Mhz. Se trata de una CPU –unidad central de proceso– de tipo RISC, una filosofía completamente opuesta al diseño de las CPU de Intel en las que se opta por reducir el número de instrucciones directamente ejecutables por el procesador –en lugar de aumentarlas como parecería ser más lógico– para conseguir la máxima velocidad de proceso. La CPU dispone de 32 registros generales de 32 bit y cachés separadas para instrucciones y datos.

La PlayStation viene equipada con 2 MB de RAM y 512 Kb de ROM con el sistema operativo –recordemos ciertas informaciones en la época del lanzamiento de la consola que daban estas dos cantidades en megabits en lugar de megabytes haciendo creer a muchos usuarios inexpertos que la consola contaba con enormes cantidades de memoria–. Dispone de un chip especial para el proceso de gráficos, un coprocesador que realiza las operaciones aritméticas relacionadas con el proceso de gráficos en 3D, varios modos de pantalla que alcanzan los 640x512 pixels y dos modos de color que ofrecen 15 bit (32768 colores) o 24 bit (16 millones de colores o true-color, utilizables sólamente en imágenes fijas). Un lector de CD de doble velocidad, un chip de sonido de 24 voces y controladores con el mundo exterior –tarjetas de memoria, pads y puertos serie y paralelo– completan el hardware de la Sony PlayStation.

Los formatos de datos

El formato utilizado por la PlayStation para gráficos en 2D, tanto sprites como texturas, se denomina TIM. Disponemos de programas conversores para MS-DOS y Windows que nos permiten crear nuestros gráficos desde cualquier programa para PC o Macintosh y convertirlos luego al formato de la PlayStation.





pads de control, un cable de alimentación, un cable de conexión al televisor, una tarjeta que debe ser introducida en el receptáculo izquierdo para tarjetas de memoria, sin la cual el sistema de desarrollo se negaría a funcionar, y un cable serie especial para conectarla al ordenador. La Yaroze posee en su parte trasera dos puertos de comunicación, uno paralelo y otro serie, y es precisamente este último puerto en el que debe introducirse el cable que en el otro extremo se conectará en uno de los puertos serie del ordenador.

A continuación, es necesario instalar el software en el PC siguiendo las indicaciones del primero de los tres manuales que vienen con el equipo. El CD que contiene los programas de desarrollo no contiene ningún fichero de instalación y por tanto es el usuario el que debe copiar los contenidos del CD en el disco duro del ordenador. A continuación, hay que realizar dos pequeñas operaciones: editar el fichero CONFIG.SYS para asegurarnos de que el controlador ANSI.SYS se carga durante el arranque del equipo y editar un pequeño fichero batch copiado desde el CD llamado DJSETUP.BAT para que refleje con exactitud los directorios donde han sido copiados los programas en el disco duro, el puerto serie donde ha sido colocado el cable de conexión y la velocidad en baudios que va a ser utilizada.

Realizado este proceso, cada vez que queramos utilizar el sistema habrá que realizar dos sencillas operaciones: por un lado encender la Yaroze con el CD específico para ella que viene con el paquete para que quede lista para aceptar datos desde el ordenador, y por otro arrancar el ordenador con MS-DOS o abrir una ventana DOS desde Windows y ejecutar ese pequeño fichero batch, proceso que por supuesto puede automatizarse incluyendo una llamada a dicho fichero desde el AUTOEXEC.BAT. En nuestro caso tuvimos que colocar además un REM antes de la línea que cargaba el controlador del ratón ya que, a pesar de haber desconectado físicamente el ratón para conectar el cable serie, la mera carga del controlador impedía utilizar el programa de transferencia de datos entre el PC y la Yaroze.

Para comprobar rápidamente el funcionamiento del sistema este primer manual incluye los pasos necesarios para compilar, transferir y ejecutar en la Yaroze tres pequeños programas de ejemplo, dos que se limitan a imprimir un texto de prueba y otro algo más complejo que visualiza en la Yaroze un número variable de esferas rebotando contra los bordes de la pantalla demostrando los espectaculares efectos que pueden conseguirse con muy pocas líneas de código.

PROCESO DE TRABAJO

Con el equipo preparado para funcionar el proceso de trabajo se reduce a varios pasos bastante sencillos. Queremos dejar bien claro que todo el trabajo se realiza desde el PC y que la ►

O S T É C N I C O S

Los gráficos en 3D son algo más complejos ya que manejan datos que representan el modelado de los objetos. Dado que la consola utiliza un formato propio llamado TMD disponemos de herramientas para DOS y Windows que toman los datos en formato estándar DXF y mediante un formato intermedio llamado RSD producen finalmente los datos para que sean directamente accesibles por la consola.

La PlayStation manipula dos tipos de datos sonoros; por un lado, melodías completas producidas por un programa secuenciador en formato MIDI estándar, y por otro ficheros de ondas que contienen sonidos digitalizados. Ambos tipos de datos deben pasar de nuevo por un programa conversor que se ejecuta desde MS-DOS para poder ser utilizados por la PlayStation. Y no podemos olvidar que los CDs pueden contener pistas de audio que cualquier programa puede hacer sonar como música de fondo.

Las herramientas de programación

El manual no cubre todas las herramientas de programación incluidas en el paquete, sino que se limita a explicar en detalle las que considera más importantes, dejando de lado programas que para ciertos usuarios podrían ser muy interesantes, como el ensamblador AS.

Como era de esperar, las herramientas mejor documentadas en el manual son el compilador GCC y el linker LD, sobre los cuales disponemos de una completa descripción de sus modificadores. También se explica en profundidad el funcionamiento del comando MAKE y la estructura de su fichero asociado, el famoso fichero MAKEFILE, que bien diseñado puede ayudarnos notablemente a facilitar el trabajo diario.

El último capítulo del manual se dedica a un programa tan importante como es SIOCONS, el terminal utilizado para comunicar el PC y la Yaroze. Este programa funciona de una manera bastante similar al famoso DEBUG del MS-DOS, con la diferencia de que lo que examina no es la memoria del PC sino la de la Yaroze, accediendo a sus recursos indirectamente a través del cable serie. Para ello posee comandos para transferir ficheros ejecutables o de datos, examinar o modificar el contenido de la memoria de la Yaroze, examinar o modificar el contenido de los registros del microprocesador de la Yaroze, desensamblar en el lenguaje máquina del R3000, ejecutar el programa transferido, manipular bloques de memoria, trabajar con ficheros y un largo etcétera. Este terminal posee una facilidad muy interesante que consiste en crear una especie de fichero batch conteniendo una secuencia de comandos propios del terminal y utilizar dicho fichero para que todas las órdenes contenidas en él se ejecuten una tras otra sin tener que teclearlas varias veces.

Yaroze, gracias al sistema operativo incluido en su CD, funciona como una especie de terminal esclavo esperando que el PC le envíe los datos que formarán los nuevos programas y le dé todo tipo de órdenes para manipular o ejecutar dichos datos.

Lo primero que debe crear el programador es un fichero de texto con el código fuente en lenguaje C de su programa. Este texto puede ser creado con cualquier tipo de editor o procesador que sea capaz de trabajar con ficheros de texto y dado que este tipo de programas son muy populares –incluso el MS-DOS incluye un editor bastante aceptable que se invoca con el comando EDIT– no se ha incluido ninguno en el paquete.

Como en todos los entornos de programación el código fuente debe ser compilado y enlazado para crear el código objeto directamente ejecutable, proceso que como todos los programadores saben se automatiza creando un fichero especial llamado MAKEFILE que se invoca con un único comando llamado MAKE que realiza automáticamente todo el proceso. El sistema incluye un compilador de C llamado GCC que toma uno o varios ficheros fuente y crea ficheros objeto que, una vez enlazados con el linker para incluir todas las posibles referencias a librerías externas, darán como resultado un único fichero ejecutable. Pero debemos recordar que en este caso el compilador que utilizamos es lo que se llama un compilador cruzado ya que el código que crea no es ejecutable en la misma máquina que realiza el trabajo, en nuestro caso el PC, sino en una máquina diferente como es la Yaroze.

A continuación el programador debe crear los ficheros de datos que necesita el programa, tanto ficheros conteniendo secuencias de sonido como imágenes en dos o tres dimensiones. La Yaroze utiliza unos formatos especiales para manejar estos datos, pero disponemos de herramientas que nos permiten realizar la conversión entre los formatos estándar en el mundo del PC y los formatos que necesita la Yaroze.

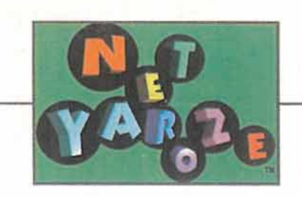


El proceso final consiste en enviar a la Yaroze el programa ejecutable y los datos que necesita, y ejecutar el programa para comprobar que su funcionamiento es el esperado

El proceso final consiste en enviar a la Yaroze el programa ejecutable y los datos que necesita y ejecutar el programa para comprobar que su funcionamiento es el esperado. Para ello se utiliza un sencillo programa terminal llamado SIOCONS que dispone de comandos para transferir los ficheros necesarios desde el PC hasta la consola y enviarle la orden para que ejecute el programa que acabamos de transferir. Si los resultados no son los esperados o queremos realizar cualquier modificación en el programa, basta con editar el código fuente desde el PC, compilarlo de nuevo y volverlo a enviar a la Yaroze.

Este proceso en teoría podría conducir a la creación de un programa completo para PlayStation de calidad profesional. Para ello, una vez estimado que el programa funciona correctamente y está libre de errores, bastaría con reunir todos los ficheros necesarios –ejecutables, gráficos, sonidos e incluso pistas de audio digital– y utilizar una grabadora de CDs para producir un disco compacto que al ser introducido tanto en la Yaroze como en una PlayStation normal pusiera en marcha el juego que acabamos de crear sin necesidad de conexión alguna con el PC. Crear un disco de este tipo no es complicado ya que los CDs para PlayStation utilizan un sistema de ficheros compatible con el PC, el ISO-9660 nivel 1, y basta con saber que al encenderla la PlayStation busca en el directorio raíz del disco un fichero de texto llamado SYSTEM.CNF y carga y ejecuta el fichero indicado en él.

Sony pretende utilizar la red Internet como foro de discusión e intercambio de experiencias





entre todos los programadores que utilicen la Yaroze. Para ello cada equipo de desarrollo viene acompañado de un código de usuario y una clave de acceso que nos permite tener libertad de movimientos en uno de los tres websites repartidos por el mundo –uno para Japón, uno para Europa y otro para Norteamérica–. Aquí encontraremos noticias, consejos, actualizaciones a los manuales, demos listas para funcionar y, si deseamos ceder nuestros programas al dominio público, podremos dejar nuestras creaciones para que otros usuarios las puedan estudiar.

LA CRÍTICA CONSTRUCTIVA

Uno de los inconvenientes que presenta el trabajo diario con el equipo radica en la lentitud del puerto serie. Todos los PCs actuales pueden trabajar a velocidades máximas de 115.200 baudios, pero desgraciadamente el puerto serie de la Yaroze limita esta velocidad a 9.600 obligando al usuario a adquirir una tarjeta de memoria colocada en el segundo slot de la consola si se quiere conseguir velocidades superiores. Adquirir por tanto una de estas tarjetas se convertirá en prácticamente una obligación para los usuarios profesionales, los cuales a pesar de ellos tendrán que acostumbrarse a largos tiempos de espera durante la transferencia de datos entre el PC y la Yaroze.

El cable serie suministrado con el equipo posee un conector de 9 pins como el utilizado en la mayoría de los ratones. Dado que el trabajo diario con el sistema se realiza desde el DOS, muchos usuarios optarán por desconectar el ratón y colocar en su lugar el cable serie, sobre todo teniendo en cuenta que el segundo puerto serie debería ser reservado para el modem. Sin embargo, todos sabemos que los navegadores de Internet más populares funcionan sobre Windows y que manejar este entorno sin ratón es prácticamente imposible. A no ser que nuestro equipo disponga de tres puertos serie, que sería la configuración idónea para utilizar el sistema, tendremos que decidir cuál es el periférico al que estamos dispuestos a renunciar, ratón o modem, cuando utilicemos el sistema de desarrollo.

Pensamos que es una lástima que no se haya aprovechado el lanzamiento de la Yaroze para mejorar algunas características de la PlayStation. Es cierto que si queremos que los juegos diseñados por nosotros sean ejecutables desde cualquier PlayStation debemos limitarnos al hardware estándar, pero estamos casi seguros de que se podría haber aumentado la velocidad del lector de CD sin producir ningún problema de compatibilidad. El lector de velocidad 2X de la PlayStation (300 Kb/s) daba un rendimiento bastante aceptable en su momento, pero actualmente ha quedado completamente obsoleto cuando prácticamente todos los PCs incluyen lectores de CD-ROM que ofrecen velocidades que oscilan entre 8X y 16X.

Es una pena que el sistema de desarrollo limite al programador algunos aspectos muy interesantes de la PlayStation. Tal como señala uno de los manuales, las capacidades de la consola para la descompresión JPEG y MPEG no pueden ser utilizadas desde este sistema con lo que perdemos la posibilidad de incluir imágenes altamente comprimidas o vídeo digital en nuestras creaciones. Otras capacidades de la consola, como disponer de más de dos tarjetas de memoria o más de dos pads de control, tampoco están disponibles.

Los manuales incluidos en el paquete están sin duda bien redactados, contienen la información perfectamente estructurada y proporcionan una ayuda insustituible al programador. Si algo echamos en falta es más información sobre el código máquina del R3000, los mnemónicos que utiliza y el ensamblador incluido en el paquete, pero suponemos que Sony ha tomado esta decisión deliberadamente ya que el producto está fuertemente orientado para que el programador utilice exclusivamente el lenguaje C y no necesite incluir en sus programas rutinas escritas directamente en ensamblador.

En resumen

Sin duda alguna, Sony ha conseguido con creces el objetivo que se había propuesto. Había decidido crear un sistema de desarrollo que permitiera a los programadores medios crear juegos para PlayStation utilizando un PC normal como estación de trabajo y ha puesto en el mercado un producto potente, fácil de utilizar y perfectamente documentado que encuentra en la red Internet una plataforma idónea para ampliar información e intercambiar experiencias entre programadores.

Ante la pregunta de si es posible crear juegos de calidad comercial con este sistema, la respuesta es sí y no. Aunque en teoría el sistema contiene todas las herramientas necesarias para producir un CD ejecutable desde la PlayStation, las limitadas velocidades del puerto serie y la imposibilidad de acceder a ciertas capacidades de la consola, sobre todo la visualización de videos MPEG, van a condicionar sin duda el trabajo de muchos, y debemos reconocer que un grupo profesional de desarrollo, en el que se encuentran no solo programadores sino también grafistas y músicos, puede necesitar un entorno más potente para realizar su trabajo.

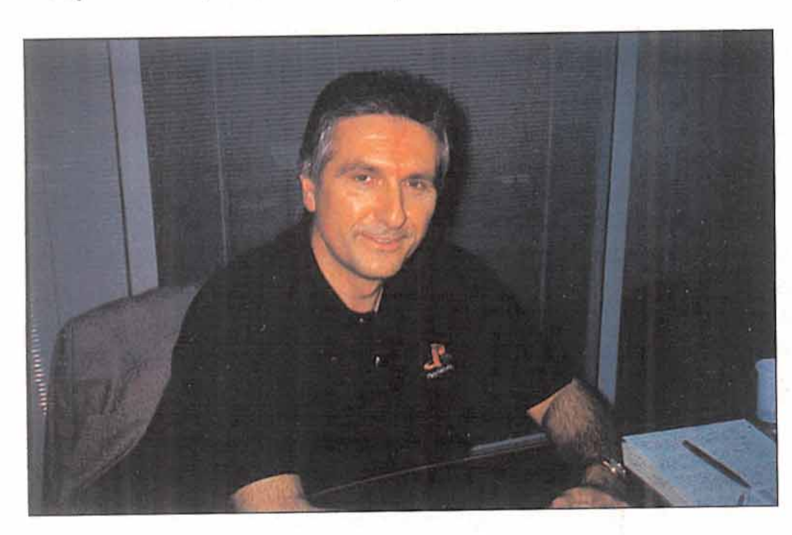
Pero sin duda alguna, la Yaroze supone un esfuerzo sumamente interesante, ya que se convierte en el primer equipo que transforma una consola en una máquina más accesible y manipulable de lo que tradicionalmente venía siendo. Para muchos programar para la Yaroze se convertirá en un hobby tan apasionante como programar videojuegos para un ordenador personal, y para algunos tal vez se convierta en una actividad profesional que suponga un importante cambio en sus vidas.

P.J.R.

JUAN MONTES, DIRECTOR DE DESARROLLO DE SOFTWARE, PARA

Hace pocas fechas Juan Montes, Director General de Desarrollo de Software de Sony Computer Entertainment Europe, visitó nuestro país para ofrecer una serie de charlas a desarrolladores españoles que pudieran estar interesados en entrar en la programación de juegos para PlayStation. Micromanía aprovechó la ocasión para charlar con él del presente y futuro de PlayStation, y de la posición de Sony frente a sus más directos competidores.

"Sony ofrece en todos sus juegos originalidad, innovación y una gran calidad técnica."



Nadie mejor que Juan Montes para charlar y discutir sobre la posición de PlayStation en el mercado europeo. Desde su paso por la Escuela de Ingeniería de Madrid, y la Facultad de Informática de Hertford, ocupó cargos como Director de Producción y Desarrollos de Ingeniería, en compañías como ASK/Ingres, Xerox, o ITT. Miembro de la Sociedad Británica de Informática, su actual posición le permite contemplar el panorama del videojuego haciendo confluir múltiples perspectivas desde las que afrontar el futuro de Sony y PlayStation, así como proyectos como el recién estrenado Net Yaroze.

MICROMANÍA: Desde el punto de vista de tu cargo, ¿cómo ves la situación de PlayStation en Europa, hoy, y en un futuro inmediato?

JUAN MONTES: *PlayStation disfruta hoy de un gran número de juegos, algunos desarrollados aquí mismo en Europa, de gran calidad y éxito. El mejor ejemplo es «Formula 1», desarrollado por Bizarre Creations para Psygnosis, que ha sido número uno en todo el mundo.*

En el futuro tenemos una previsión de crecimiento mucho mayor que hasta ahora. Un factor importante para ello ha sido la bajada de precios, incluyendo España, que aumentará, a buen seguro, la demanda. Así, también habrá más competitividad entre los editores, para lanzar programas cada vez mejores.

MM.: ¿Ha determinado la aparición de Nintendo 64, de algún modo, esa bajada de precios en PlayStation?

J.M.: *No se puede hablar de una reacción al lanzamiento de N64. El factor decisivo ha sido el llevar ya tiempo en el mercado y tener un nivel de fabricación que excede un par de millones de unidades anuales, pudiendo así comprar los componentes hardware a un precio más bajo.*

Así, además, el mercados demanda más software, y esto es realmente lo más importante, puesto que este mercado se basa en el soft, y no en las máquinas.

MM.: ¿Cuál es la política de Sony al trabajar con equipos independientes que desarrollan para PlayStation?

J.M.: *Sony siempre intenta abrir un diálogo, para familiarizarnos con el desarrollo y así ayudar en la medida de lo posible asesorando en el sentido de no dejar que alguien invierta grandes sumas en un juego que, finalmente, pueda ser igual a otros muchos ya existentes.*

Lo que no es nuestro estilo es imponer limitaciones. Sólo que los juegos sean de calidad, y que exploten la plataforma.

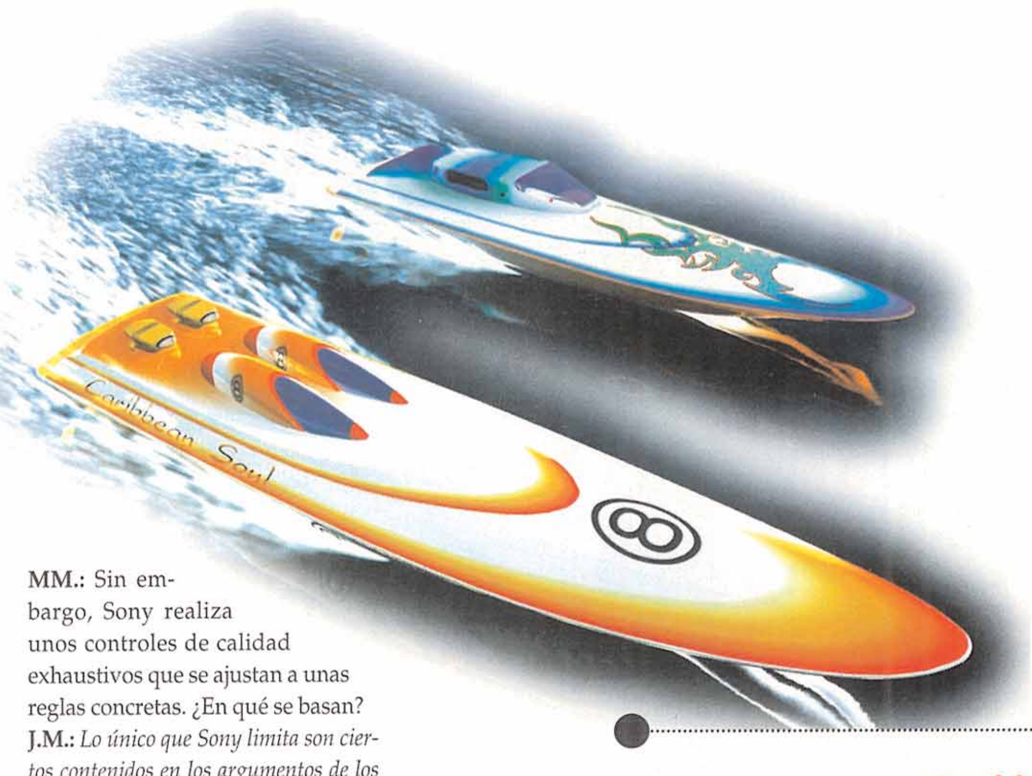
Sony, por su parte, intenta también desarrollar los mejores juegos posibles como referencia para el resto del mercado. Nuestros estudios no son muy grandes, así que también contactamos con programadores independientes para el desarrollo de algunos títulos en especial.

MM.: Dentro de esa ayuda que Sony ofrece a los programadores, ¿existe algún tipo de herramienta concreta para desarrollos?

J.M.: *Bueno, Sony siempre ofrece las herramientas básicas, como las tarjetas emuladoras de PlayStation para PC, y los compiladores, librerías, etc., de acceso a la plataforma.*

Pero los desarrollos de engines, librerías específicas de gráficos o sonidos, etc., es algo en lo que existe una libertad total por parte de los diseñadores.

EUROPA, DE | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



MM.: Sin embargo, Sony realiza unos controles de calidad exhaustivos que se ajustan a unas reglas concretas. ¿En qué se basan?

J.M.: *Lo único que Sony limita son ciertos contenidos en los argumentos de los juegos –cuestiones religiosas, relaciones con el alcohol u otras drogas, etc.–. Pero el control de calidad más exigente lo realiza un grupo de unas cincuenta personas que, durante dos o tres semanas, juegan constantemente. Básicamente, en este estadio se trata de que no exista ningún error de programación y todo funcione correctamente, hasta conseguir finalizar el juego.*

Por lo general, todos, absolutamente todos los juegos suelen ser "suspendidos" un mínimo de un par de veces. Hace un par de años incluso era normal que no pasaran los controles de calidad tres, o cuatro veces seguidas.

MM.: Pero, ¿hasta qué punto influye la originalidad, o la calidad intrínseca de un juego en este control?

J.M.: *Cuando se tiene una máquina como PlayStation durante un par de años en el mercado es necesario evitar que los consumidores veteranos vean cómo se repiten géneros y títulos. Sony intenta siempre aportar originalidad e innovación, así como calidad técnica.*

MM.: En este sentido, ¿crees que es bueno que se produzca un "intercambio" de juegos con otras plataformas, como PC, con la aparición de aventuras gráficas, simuladores, etc.?

J.M.: *Ciertos tipos de juegos pueden funcionar muy bien, y no sólo en el aspecto técnico, en las dos plataformas. Pero la mayoría suelen estar indicados para una u otra plataforma. Los juegos de acción suelen funcionar mejor en las consolas. Otros géneros, como la estrategia o los simuladores, se adaptan mejor al PC.*

MM.: Hace poco se confirmó que un equipo de programadores de Rare, dedicados a desarrollos exclusivos de Nintendo, había comenzado a trabajar para Sony. ¿Significa esto que vuestra máquina está mejor considerada que entre los desarrolladores, y que Nintendo 64 no llegará a ser un rival para PlayStation, en el futuro?

J.M.: *Tenemos confianza en ello, pero no es algo que se pueda afirmar tajantemente. El software es lo que realmente decidirá en el futuro y, por ahora, el usuario*

«Rapid Racer» será el título más importante que Sony haya desarrollado jamás. Diría que es el juego que mejor explota las posibilidades técnicas de Playstation

Juan Montes

tiene en PlayStation un elevado número de títulos de gran calidad.
*Además, existen ofertas muy variadas, como las de la serie Platinum, que ofrece juegos clásicos a muy buen precio. Comparando eso con una máquina más cara que la nuestra (**N. de la R.:** en el momento de la entrevista, Nintendo no había confirmado aún la bajada del precio de Nintendo 64) y con menos juegos, nos da una ligera ventaja sobre Nintendo. En N64 existen juegos excelentes, como «Mario 64», pero es el número y la calidad global de la oferta lo que determina el éxito del producto. En Japón, por ejemplo las ventas se están estancando y es por culpa de la escasa oferta de softwar.*
La gente de Eight Wonder, que salieron de Rare, así como otros equipos de desarrollo, suelen fijarse en las cifras de ventas para un nuevo proyecto. Con Sony saben que encontrarán una repercusión en cifras, mientras que con Nintendo es quizás un riesgo, al menos por ahora.
Además, no todo se basa en la lógica fácil de 32 bits frente a 64 bits. Un juego como «Final Fantasy VII» necesita algo más que una gran calidad gráfica. Necesita un soporte como el CD-ROM. El que Nintendo 64 utilice cartuchos es algo que ha influido en muchos grupos de programación para decantarse por PlayStation, que ofrece más alternativas.

MM.: ¿No crees que eso puede cambiar con la aparición del 64DD?
J.M.: *No lo creo, sinceramente. El 64DD aún no existe. Nadie ha visto nada al respecto. Nadie está desarrollando, al menos entre "third parties", para este soporte... Además, un periférico como así lo único que hará será encarecer el precio real de la máquina y, por otro lado, tampoco hay mucha gente que esté dispuesta a volver a sufrir los altos costes de producción de cartuchos, como sucedió hace unos años con las consolas de 16 bits.*

MM.: De todos modos, la competencia entre compañías como Sony, Sega o Nintendo, parece que resulta determinante para el futuro de una máquina. Ciertos rumores apuntan a que Sega está desarrollando una nueva consola, para su lanzamiento dentro de varios años, y que Sony está haciendo lo propio con una nueva máquina. ¿Qué hay de cierto en todo esto, y cómo puede afectar al futuro de PlayStation?
J.M.: *Ahora mismo no podemos planteamos algo así, puesto que el crecimiento de PlayStation es enorme, y pararlo sería contraproducente. Así que no hay planes para cambiar esa dinámica.*
Por supuesto, nuestros ingenieros siempre están pensando en nuevas ideas, mejores ideas, pero por ahora no me es posible confirmar nada al respecto (sonríe)...
... En un futuro a largo plazo probablemente acabará por suceder, pero posiblemente no afecte a PlayStation puesto que, llegado el momento, no se descarta el desarrollar un soporte, compatible con el actual.

MM.: ¿Crees que la diferencia entre soportes como cartuchos o CD, considerando la confrontación entre espacio y velocidad de acceso, es decisivo para el usuario al comprar una máquina u otra?
J.M.: *El CD puede perder en la velocidad, pero en todo lo demás supera al cartucho. Los desarrolladores siempre están mucho más limitados por un cartucho que por la velocidad de acceso a la información que pueda ofrecer un CD-ROM. La cantidad de gráficos, texturas, música, sonidos, datos, etc., que permite el CD no tiene rival. Un ejemplo puede ser «Rapid Racer», que ofrecerá una banda sonora realmente espectacular, que no podría encontrarse en un cartucho.*

MM.: Precisamente, de «Rapid Racer» se ha dicho que es el proyecto más ambicioso que Sony haya afrontado, hasta la fecha.
¿Qué hay de cierto en ello?
J.M.: *Efectivamente, creo que «Rapid Racer» será el título más importante que Sony haya desarrollado jamás. Se ha trabajado seis meses en la programación de los efectos del agua –«Rapid Racer» es un juego de competición motonáutica–, el movimiento de olas, los modelos matemáticos, la dinámica de lanchas, los efectos de las corrientes, la influencia de distintos escenarios, etc.*
Ahora se están depurando detalles, como paletas y velocidad, y estamos llegando a niveles en que, con gráficos en alta resolución, se alcanzan más de 60 fps. Parte de nuestro objetivo es dar una referencia para otros juegos, y con «Rapid Racer» podemos llegar a conseguirlo.
Yo diría que es el juego que más explota las posibilidades de la máquina, aunque existen otros, desarrollados por otras compañías, que también han aprovechado muy bien todo lo que ofrece PlayStation.

Yaroze ofrece una vía a gente con conocimientos de programación para intentar desarrollar juegos a un precio asequible

MM.: Hace poco se presentó Net Yaroze como un producto que acerca al gran público la posibilidad de desarrollar software para PlayStation. ¿Cree que Net Yaroze favorecerá la aparición de programadores?
J.M.: *Sí, por supuesto. Yaroze ofrece una vía a gente con conocimientos de programación, aficionados, para intentar desarrollar juegos a un precio asequible. Y, por otro lado, abre el camino a otro tipo de gente, no tan especializada técnicamente pero sí muy creativa, como soporte de diseño, ideas, etc., que puedan interesar a compañías y editores.*
Queremos que la industria y el mercado crezcan, y Yaroze es una vía de acceso a la creación y el desarrollo, a través de Internet, donde cada usuario encontrará a otros, facilitando el siempre difícil contacto entre los mismos.

MM.: ¿Fue Yaroze la idea seminal en el desarrollo de PlayStation?
J.M.: *Fue, efectivamente, parte de la evolución de la plataforma. Sony no tenía la historia de otras compañías en el sector, así que mirábamos a la industria con otro punto de vista, no sólo como un mercado de juegos. Buscábamos una perspectiva de futuro y, actualmente, existen otras ideas en un sentido similar.*

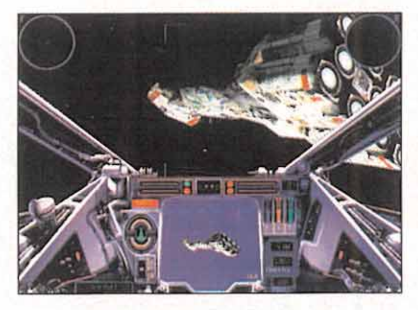
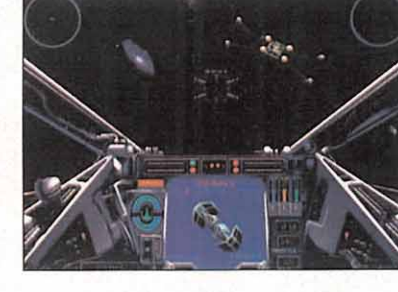
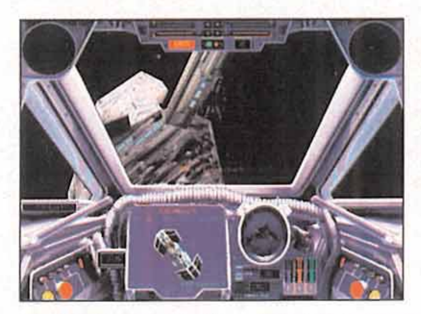
MM.: Con Yaroze por medio, y las herramientas que Sony ofrece a los desarrolladores, recordamos que hace tiempo se dijo que se estaba desarrollando una tarjeta emuladora PlayStation para PC, de cara al usuario. ¿Qué hubo de cierto en esto?
J.M.: *La realidad es que esa tarjeta era exclusivamente para desarrollo, y no estaba pensada para el consumidor. Sony es una empresa dirigida al consumidor, y para la compañía el producto de consumo por excelencia es la televisión. Por tanto, buscábamos algo que tuviera como soporte el televisor, no un PC.*

MM.: Entonces, en un futuro a más largo plazo y con la televisión como soporte, ¿tiene Sony idea de afrontar algún tipo de servicio basado en el entretenimiento on line.?
J.M.: *Es algo que estamos investigando. Estudiamos las posibilidades técnicas y de explotación y aunque la conexión es algo técnicamente muy simple, y que no ofrece ningún problema, el obstáculo ahora es que el gasto es muy elevado para el usuario. Las infraestructuras actuales de redes y líneas son muy costosas de cara a la transmisión de datos, pero es algo que acabará por solucionarse.*

MM.: ¿Veremos entonces en el futuro, más que una nueva PlayStation, una "NetStation"?
J.M.: *Muy posiblemente. Es una evolución casi lógica, ya que también los hábitos de consumo acabarán cambiando, aunque creo que aún pasarán bastantes años hasta que llegue ese momento.*

X-WING VS TIE FIGHTER

Esta vez no será la pantalla grande la que nos muestre las últimas batallas entre las fuerzas Rebeldes y el Imperio, sino multitud de monitores de todos los rincones del planeta. Si cogemos los programas «X-Wing» y «Tie Fighter», les añadimos mejoras técnicas, un sinfín de nuevas misiones y la increíble opción multijugador, el resultado tendrá el éxito asegurado.

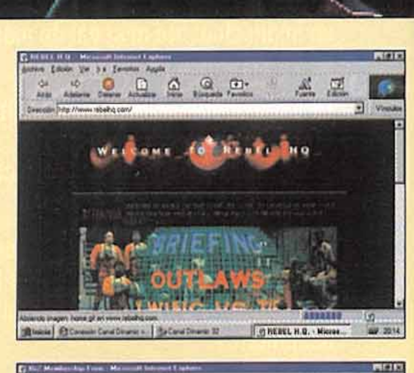

Se puede apreciar la calidad de las texturas con que están siendo dotadas las naves. Los diseñadores han recurrido a los archivos de LucasFilm para proveer al juego de un total realismo.

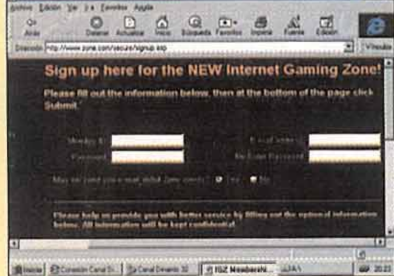
LUCASARTS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DE COMBATE

LucasArts, empresa poderosa donde las haya, no tiene ni la más ligera intención de olvidarse de los millones de seguidores de la famosa saga creada por George Lucas. Precediendo a juegos tan esperados como «Jedi Knight: Dark Forces II» o «Star Wars Rebellion», por fin llega, rodeado de una increíble expectación, el que promete desbancar a todos los simuladores de combate espacial creados hasta el momento: «X-Wing vs Tie Fighter».

SOLOS O ACOMPAÑADOS

Ya sea en partidas solitarias o multijugador, se ofrecerán para gozo colectivo más de cincuenta misiones originales, con el más puro sabor de la trilogía más famosa de todos los tiempos. Estas nuevas aventuras han sido creadas con una idea en la cabeza: promover la cooperación entre compañeros de equipo, que pueden comunicarse por mensajes en tiempo real. Sí, habéis oído bien, equipos que puedes formar con tus





Las dos caras de la fuerza

amigos para luego enfrentaros contra cualquier otro equipo que ose desafiaros. Pero aquellos que no tengan posibilidad de usar esta opción también tendrán a su disposición multitud de escenarios y conflictos diseñados al efecto.
El "engine" utilizado para esta nueva versión será una aquel que fue utilizado en «X-Wing» y «Tie Fighter», pero con las mejoras pertinentes. La resolución y el número de colores podrán llegar hasta 640x480 con 16 bits de color, mientras que las texturas de las naves han sido tomadas directamente del archivo de LucasFilm. Todo lo necesario para conseguir la sensación de vuelo más realista posible.

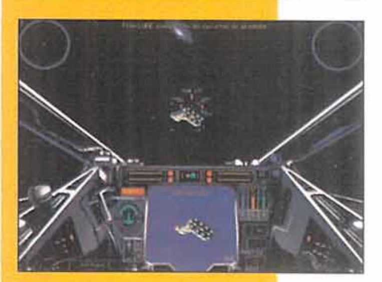
ALGO MÁS QUE UN LAVADO DE CARA

La factoría Lucas está pasando por una época de restauraciones con la que pretende adaptar todos sus productos, creados hace tiempo, a las exigencias tecnológicas de hoy día. Primero lo ha hecho con la trilogía de celuloide, añadiéndole minutos de secuencias hechas por ordenador y mejorando la imagen y el sonido, y ahora va a hacer lo mismo con los juegos de ordenador. «X-Wing vs Tie Fighter» no va a ser más que eso, los dos antiguos títulos, reunidos en un sólo producto, con una mayor resolución gráfica, sonidos calcados a los de los filmes, música en formato CD-Audio y la opción de juego por red y modem –Intenet incluido–.
En un principio, está previsto sacar a la venta una edición especial del juego, en versión original, con el manual y la caja en castellano, probablemente en Junio, y se está estudiando la posibilidad de distribuir, ya para después del verano, otra edición, ésta totalmente en castellano, aunque por el momento no hay nada seguro.

C.F.M./J.J.V





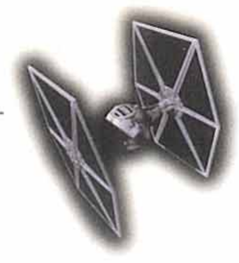


humanos contra... ¡humanos!

Las opciones multijugador serán, sin duda, uno de los mayores atractivos del juego. Antes, con «X-Wing» y «Tie Fighter» , miles de jugadores de todo el mundo se vanagloriaban de ser unos ases pilotando los cazas y naves más variados. Ahora será cuando se pueda pasar de las palabras a la acción, siempre que, claro está, poseamos modem o conexión serie –2 jugadores–, o bien red local –hasta 8 jugadores–.

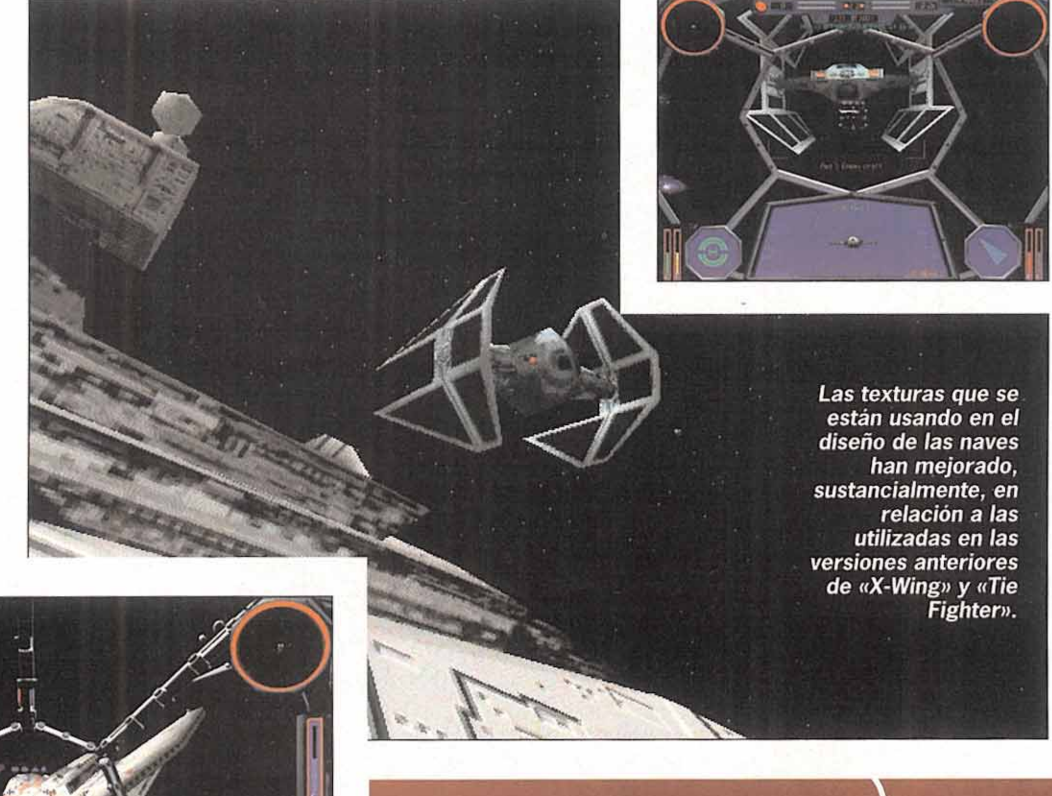
Batallas en Internet

*Gracias a la buena relación existente entre LucasArts y Microsoft, la opción de juego por Internet va a ser muy sencilla de llevar a cabo. Los primeros van a crear una página totalmente gratuita llamada Rebel HQ –**http://www.rebelhq.com**–, que dará acceso al "Microsoft´s Internet Gaming Zone", servidor que se encargará de interconectar partidas en las que participarán experimentados jugadores de todo el mundo. Esto, con toda seguridad, dará lugar a la creación de los más variados equipos –como ocurre con «Quake»–, que lucharán por hacerse con la supremacía internacional.*
Pero, al igual que en otros juegos, no es imprescindible el uso de este servicio proporcionado por Microsoft, ya que cualquiera podrá configurar su equipo como servidor y quedar con unos cuantos amigos para enzarzarse en agrios enfrentamientos o prolíficas colaboraciones –siendo necesario que estos conozcan el IP del primero–. El problema viene cuando el proveedor no sea muy rápido o el servidor esté muy lejos; en ese vaso la latencia provocará grandes dificultades para jugar con soltura y, probablemente, la desesperación del jugador.
Tan sólo recordar que antes de lanzarse en este tipo de batallas se hará imprescindible un dominio absoluto de la nave, a no ser que queramos ver nuestra destrucción una y otra vez.



EL BANDO IMPERIAL

Bienvenido a bordo, cadete. Soy Lazarus Ibnean, comandante imperial al mando del destructor estelar de la clase Victoria en el que te encuentras destinado. Estás a punto de iniciar la mayor cruzada estelar en la historia del imperio. Nuestro objetivo principal es acabar con la escoria Rebelde que está posicionándose en una porción demasiado grande de la galaxia. Acabas de finalizar tu entrenamiento y ya estás preparado para pilotar nuestros todopoderosos TIE. Que llegues lejos en tu carrera militar o que acabes convertido en polvo sideral depende de tu pericia a los mandos y buen hacer como estratega. Todos, incluido nuestro señor, el emperador Palpatine, esperamos lo mejor de ti.
¡Por el Imperio!



Las texturas que se están usando en el diseño de las naves han mejorado, sustancialmente, en relación a las utilizadas en las versiones anteriores de «X-Wing» y «Tie Fighter».

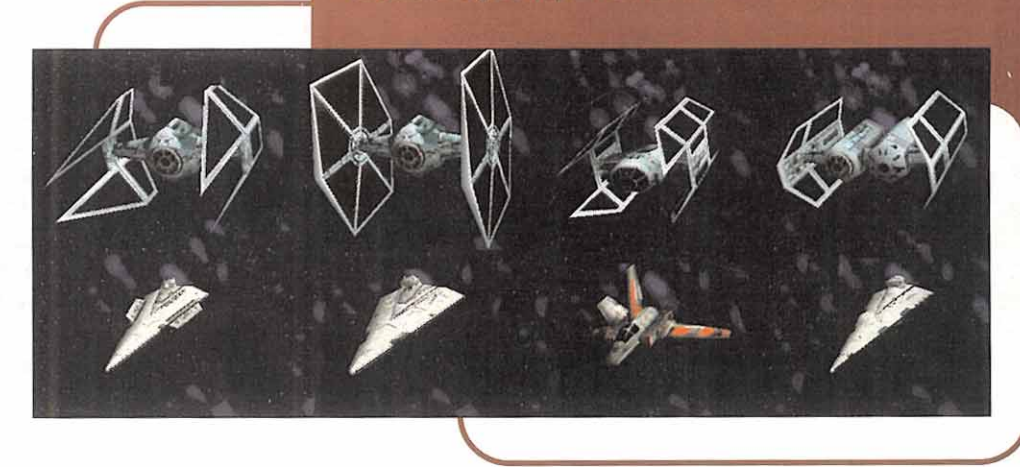
LA HEGEMONÍA IMPERIAL

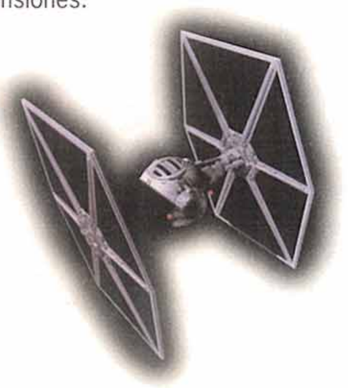
Acabas de elegir el bando correcto, y sin duda el destinado a alzarse con la victoria. A tu disposición tendrás el sistema de armas más perfecto jamás diseñado. Aunando una gran rapidez y maniobrabilidad, con la terrible potencia destructora de los Blasters, hemos logrado unas máquinas de guerra capaces de vencer en batalla a cualquiera que ose enfrentarse a las fuerzas imperiales. Desde el rápido TIE-Interceptor, hasta el temible TIE-Bomber, todos estarán a tu alcance para que decidas cuál se amolda mejor a tus pretensiones.

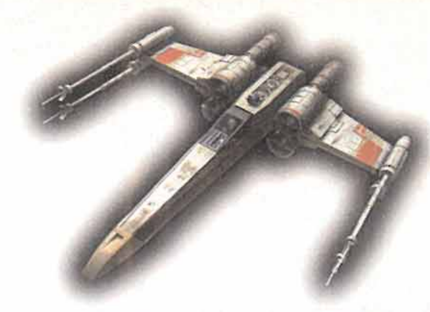
La velocidad de los cazas imperiales es muy superior a los del bando rebelde

La flota Imperial

Si hay algo en lo que destacan los cazas imperiales es por su velocidad, muy superior a los de la flota rebelde, lo que les sirve para evitar en todo momento la lucha frontal, en la que tienen las de perder, dado su escaso blindaje y densidad de escudos, necesario para ser los más veloces. Una táctica comúnmente empleada es la de rodear al objetivo entre varios, para a continuación atacar en un fuego cruzado imposible de eludir. Los Destructores son la otra cara de la moneda, pues dentro del ámbito de las grandes naves estelares, son los más lentos y pesados, pero por contra, sus escudos son prácticamente impenetrables y tienen una potencia de fuego irresistible.
Esto hace de la flota imperial la más compensada, en todos los aspectos, del Universo.

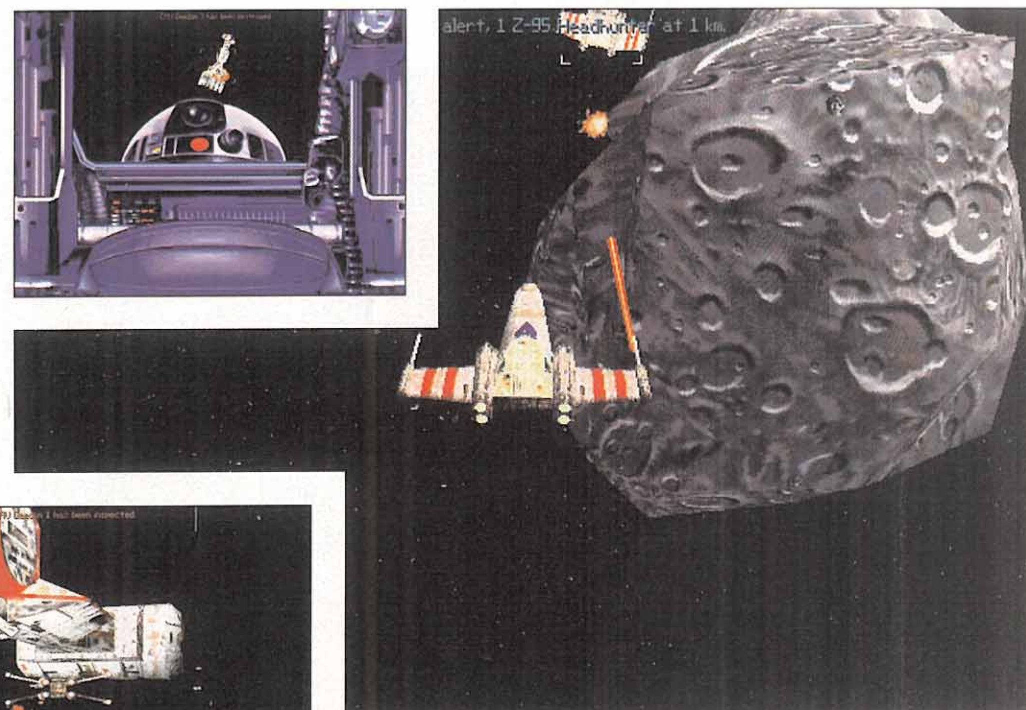






EL BANDO REBELDE

Sentir la llamada de las fuerzas rebeldes y acudir sin dilación en su ayuda, es un acto que siempre te será agradecido. El Lado Oscuro de la Fuerza está dominando el Universo y eso es algo que aún puede cambiarse. Tu misión esta clara: acabar con las poderosas naves del Imperio; TIE Fighters, Bombers, Interceptors y resto de flota imperial verán en ti un blanco perfecto, por lo que deberás conocer a fondo las características de nuestras famosas naves para poder hacerles frente con garantías. Todo lo que necesites no dudes en pedirlo, pero, rápido, no hay tiempo que perder. Dirígete a los hangares, escoge entre los distintos modelos de cazas que allí se encuentran y practica en alguna de las muchas misiones que el comandante que allí se encuentre te asigne.



No sólo de naves estará poblado el espacio; habrá que estar atento por si el destino nos depara algún "pequeño" obstáculo.

A nuestra completa disposición tendremos cazas como el X-Wing, Y-Wing o A-Wing

CAMBIA EL FUTURO

No olvides que te encuentras en el mismo bando que los mismísimos Luke Skywalker, Han Solo, Obi-Wan Kenobi y la Princesa Leila, entre otros, y esto debe ser un estímulo y, por qué no, un honor para ti. No cabe duda que el bando contrario, liderado por Darth Vader, posee una infraestructura de mayor calidad, pero eso no debe intimidarte. Nuestra habilidad y autocontrol, unidas al poder de la Fuerza, deben ser suficientes para convertir el mundo en aquello que debería ser sin el dominio del Lado Oscuro. La suerte del universo pasa por nuestras manos y, cómo no, que la Fuerza te acompañe, principiante.



La armada Rebelde

El potencial de las naves rebeldes es algo que no tiene discusión, pero no tenemos que olvidar que el Imperio tampoco se queda cojo. El X-Wing se ha convertido en el bastión de la flota rebelde desde su creación; el Y-Wing es más pesado, pero de gran poder ofensivo y sus cañones de iones permitirán debilitar las defensas enemigas; el A-Wing tiene como característica su rapidez y maniobrabilidad; y el Z-95 es la más antigua y simple, con muchos modelos en la galaxia. A lo largo de esta cruenta contienda muchas batallas vencidas avalan y garantizan la calidad y fiabilidad de estas naves. Pero recuerda novato, el éxito o fracaso de una misión depende más del piloto y sus decisiones en combate que de la nave.


AHORA SE Virgin
Ahora tienes la oportunidad de hacerte Virgin para toda tu vida. Cuando experimentes el placer de los juegos Virgin sabrás lo que es disfrutar de las emociones más apasionantes.
A partir del 1 de junio de 1997 tienes la oportunidad de llevarte gratis un magnífico ordenador multimedia y la colección de todos los juegos en PC que Virgin Interactive lance al mercado, desde septiembre de 1997 hasta septiembre de 1998.
Lo único que tienes que hacer es comprar, antes del 15 de agosto de 1997, uno de los juegos anunciados en esta página, rellenar el cupón que encontrarás en el interior de la caja de cada juego, y enviarlo cuanto antes junto con la Tarjeta de Registro del juego: participarás en el sorteo ante Notario del ordenador multimedia y la colección de juegos en PC.
Por si fuera poco, a los 150 primeros cupones recibidos les regalamos la suscripción a la revista Micromanía, "La mejor revista de juegos para PC" durante 6 meses.
Teléfono Hot Line:
91-578 13 67.
Dirección Internet:
http://www.virgin.es

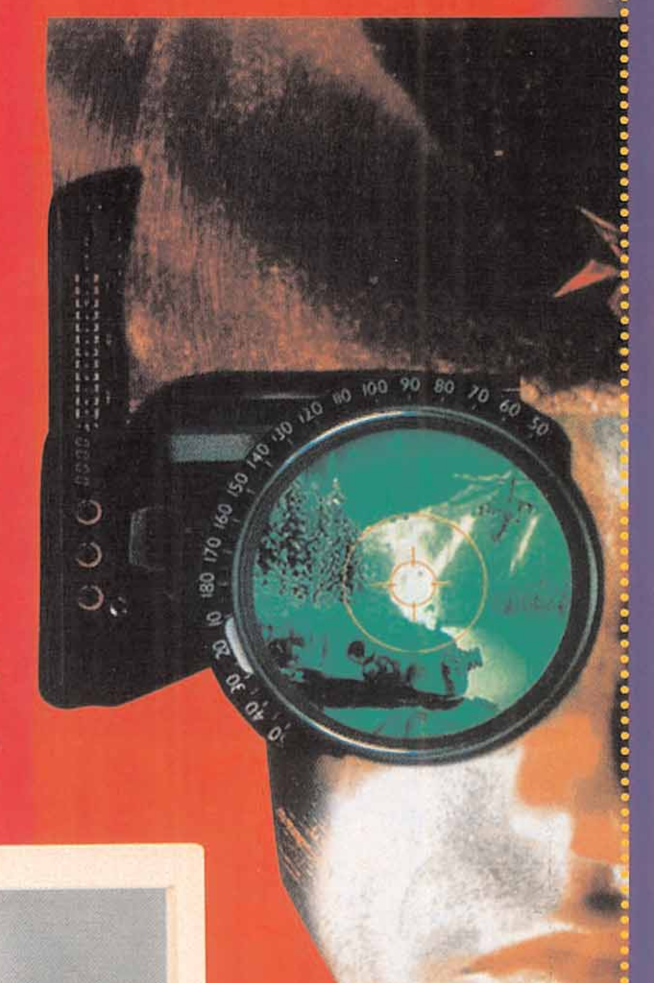
PARA TODA LA VIDA.

LINEA "FULL PRICE"

TITULO	FORMATO	GENERO
·RED ALERT	PC CD ROM	ESTRATEGIA
·COUNTERSTRIKE (MISIONES R. ALERT)	PC CD ROM	ESTRATEGIA
·SCREAMER 2	PC CD ROM	ARCADE COCHES
·TOONSTRUCK	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
·BROKEN SWORD	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
·COMMAND & CONQUER WIN 95	PC CD ROM	ESTRATEGIA
·CONQUEST OF THE NEW WORLD	PC CD ROM	ESTRATEGIA
·REDNECK RAMPAGE	PC CD ROM	SHOOT´EM UP

LINEA ECONOMICA "WHITE LABEL"

TITULO	FORMATO	GENERO
·LANDS OF LORE	PC CD ROM	ROL
·LOST EDEN	PC CD ROM	AVENTURA
·SCREAMER	PC CD ROM	ARCADE DE CARRERAS
·THE 7TH GUEST	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
·THE 11TH GUEST	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
· TILT	PC CD ROM	SIMULADOR PINBALL
· NAVY STRIKE	PC CD ROM	ESTRATEGIA
·THE CIVIL WAR	PC CD ROM	ESTRATEGIA



SI AUN NO ERES VIRGIN, ENVIANOS ESTE CUPON.

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION:

CP: TELEFONO:

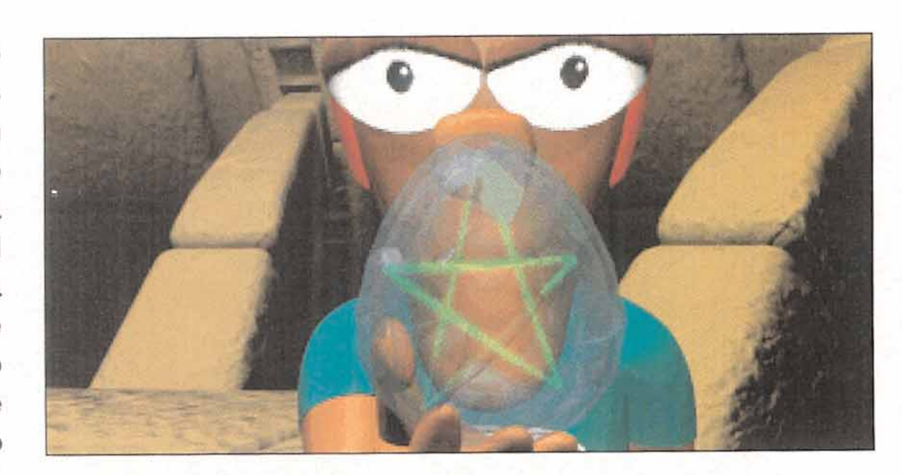
Para recibir más información de los juegos Virgin rellena este cupón y envíalo a Virgin Interactive: c/ Hermosilla, 46-2 dcha. 28001 Madrid.

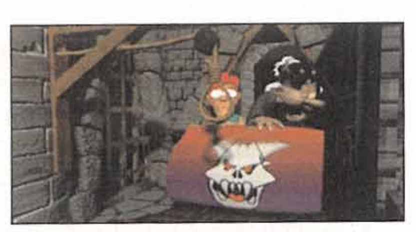


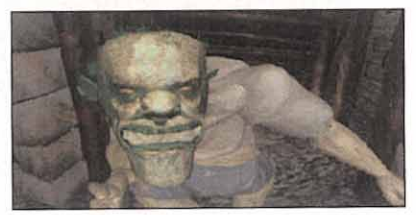


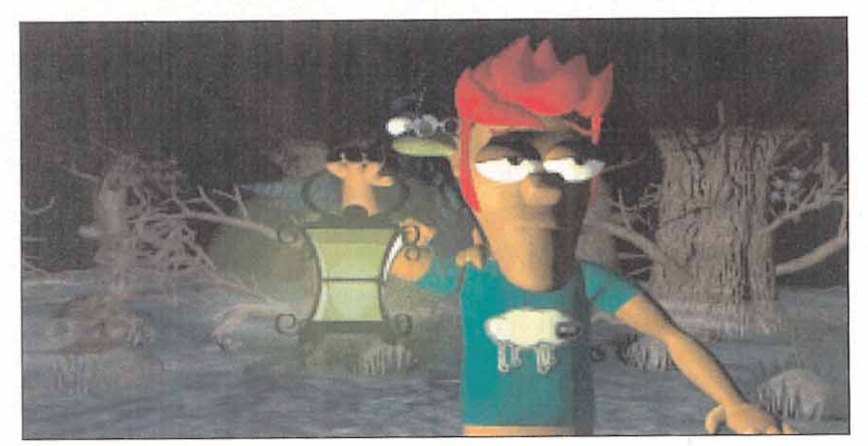
The Quivering
Parodia al terror

Ya ha habido muchos juegos basados en algún elemento de toda la historia del cine y de la literatura de terror, pero seguramente ninguno conseguirá parodiarlas de una forma tan sobresaliente como parece que lo va a hacer «The Quivering»



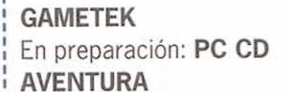






«The Quivering» va a conseguir parodiar absolutamente todo lo que esté relacionado con el cine de terror, pero de una manera que puede llegar a enganchar al más escéptico

GAMETEK
En preparación: **PC CD**
AVENTURA





¿Os suena de algo esta vaina? Sí, la película «Alien: el Octavo Pasajero» también tendrá su pequeña mención en «The Quivering».

Una tormentosa tarde otoñal, Josh se dirige a la mansión de su tío, tras recibir un mensaje de ayuda. El aspecto exterior de los alrededores ha cambiado sustancialmente, pareciéndose más a una de esas "pelis" de miedo a las que estaba acostumbrado ver, que al jardín que anteriormente rodeaba a la casa. Una vez dentro del edificio, empieza a conocer seres extraños y en su totalidad repulsivos. Un mayordomo de carne pútrida al que le falta una pierna, un espantapájaros con una bolsa de plástico como cabeza, una especie de monstruo de Frankenstein...

Éste será el escenario que nos encontraremos en «The Quivering», un juego que podríamos denominar como la panacea de las parodias a un tema en concreto, en este caso, el terror.

UNA PERSPECTIVA SUBJETIVA

La manera de desplazarse por los escenarios que conformarán el juego, será de la misma forma que con un arcade tridimensional tipo «Doom», es decir, bajo una perspectiva subjetiva que representará lo que podríamos estar viendo con nuestros ojos si estuviéramos allí, con dos excepciones. La primera, que no podremos llegar a movernos con total libertad, sino que habrá una

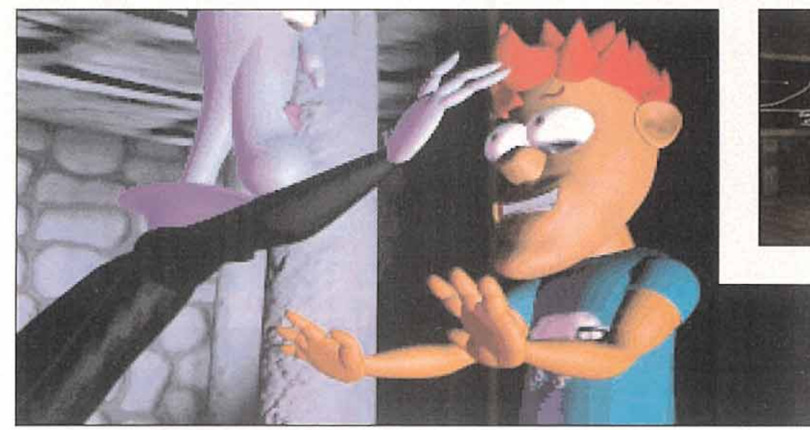
La creación de los personajes

Como podéis apreciar, la complejidad a la hora de crear los personajes es increíble. Primero están siendo diseñando a base de numerosísimos polígonos, para a continuación, ser sometidos a una sesión de renderizado que les da ese aspecto tridimensional.









Las escenas de muerte serán lo más divertido del juego, como podía pasar en «Braindead 13», por lo que más de una vez caeremos en la tentación de sacrificar a nuestro querido héroe.

serie de caminos prefijados que, eso sí, podremos elegir a nuestro antojo; y la segunda, que cada vez que realicemos una acción positiva o se inicie una secuencia de muerte, la visión cambiará a tercera persona, momento en el que únicamente seremos meros espectadores, tanto para bien, como para mal.

«The Quivering» estará dividido en niveles, separados entre sí, en los que tendremos que realizar diversas misiones cada vez más complicadas. El sistema para avanzar en la aventura será el típico en todos los títulos existentes en el mercado de este género, o lo que es lo mismo, habrá que ir recogiendo innumerables objetos para posteriormente usarlos en un lugar concreto y de un modo determinado.

La totalidad de los gráficos, personajes, escenarios y elementos que conforman estos últimos, están siendo creados a base de numerosos polígonos, para a continuación someterlos a una fase de renderización y coloreado, proceso que dice mucho acerca de cómo será su calidad.

En breve espacio de tiempo podremos disfrutar de esta –sobre todo– divertida aventura, que nos llevará al reino del más puro terror, pero con una sonrisa en la boca.

C.F.M.

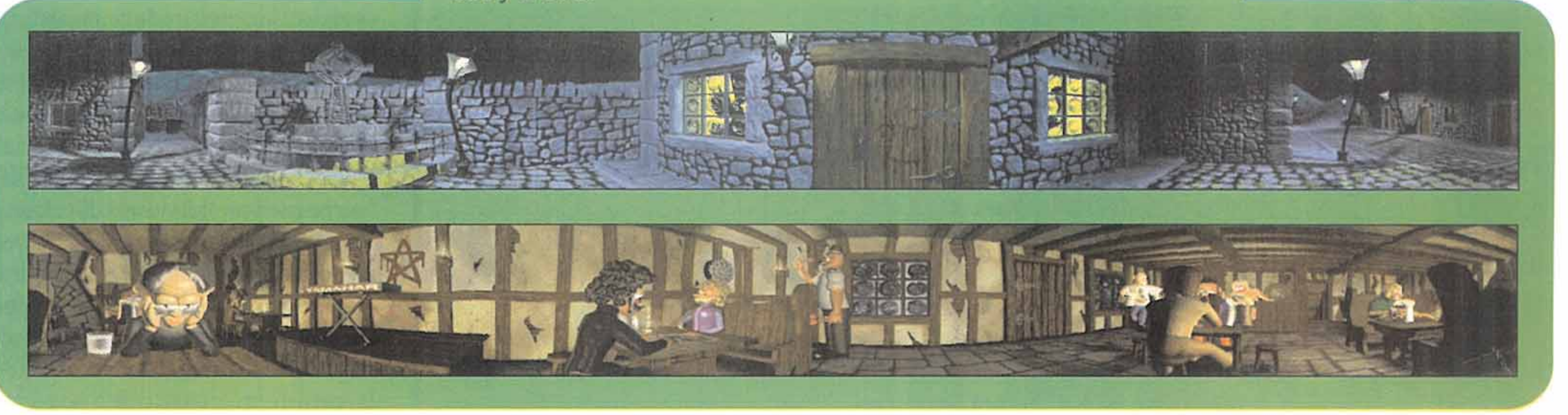
Nos moveremos bajo una perspectiva subjetiva, al igual que ocurre en los arcades 3D existentes



Mientras que un cerebro convertirá a Frankenstein en Elvis, otro lo hará en un psicópata asesino.

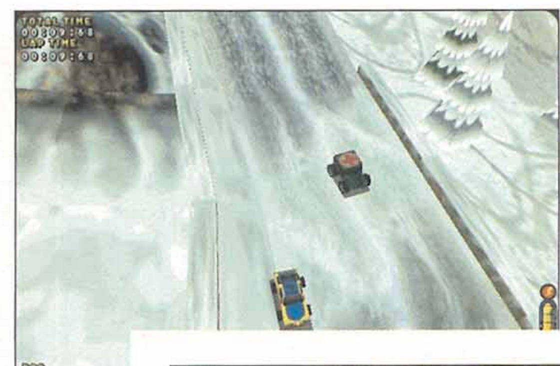
Los escenarios

Estos son dos ejemplos de los escenarios que podréis ver una vez esté finalizado el juego. Todos estarán dispuestos bajo un scroll horizontal, hacia izquierda y hacia derecha, dando la perfecta sensación de estar situados en el centro del mismo, mientras giramos la cabeza para ver a un lado y al otro.



Ignition
Por tierra, mar y... nieve





Siete de las zonas más espectaculares del planeta han sido elegidas para ambientar los recorridos



La opción de pantalla dividida nos permitirá competir con otra persona sobre un mismo ordenador, algo ya frecuente en este género.

Si te gustan las emociones fuertes y los coches, aquí encontrarás buenas dosis de ambos. A través de los circuitos más increíbles que podáis imaginar deberéis aplicar la ley del mas rápido a todos aquellos que osen enfrentarse al rey de la carretera.

VIRGIN
En preparación: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE

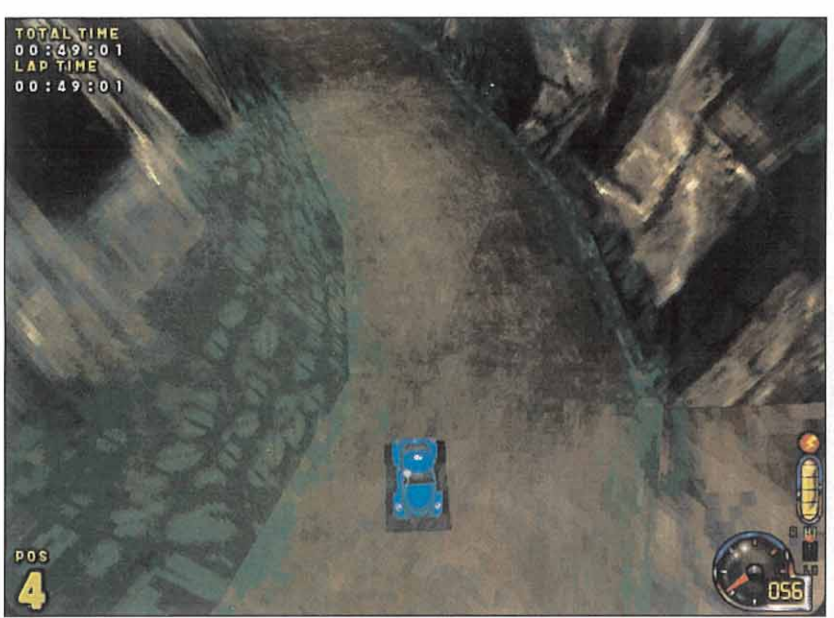
Tras ver las primeras pantallas de este juego muchos exclamaréis: ¡otro juego de coches!; pues sí, pero hay que aclarar que las novedades que incorporará son suficientes como para conseguir no pasar desapercibido entre la gran cantidad del mismo género existentes.

En esta ocasión se van a obviar complicados argumentos –generalmente innecesarios– para dar paso a un juego que promete altas dosis de adicción y jugabilidad. Sin necesidad de leer las instrucciones, el objetivo se presupone claro y conciso, es decir, conseguir que los contrincantes –humanos o computerizados– lleguen a meta mordiendo el polvo de vuestro coche, y para conseguirlo será necesario valerse de la habilidad y experiencia acumulada, pues no se trata de un juego excesivamente sencillo.

EN LA VARIEDAD...

Para los amantes de los números basta decir que se incluirán siete recorridos y diez vehículos. Para realizar los primeros se han seleccionado siete de las zonas más espectaculares del planeta –la selva de Brasil, el hielo de Islandia, la lluvia ecuatorial...–, y los segundos abarcan la mayoría de vehículos imaginables entre los que se encuentran autobuses escolares, escarabajos y coches de policía. Por si la dificultad no fuera suficiente, tornados, desprendimientos, pasos a nivel –con sus trenes–, obras, saltos y un sinfín más de imprevistos poblarán los caminos con catastróficas consecuencias si no estamos atentos.

Uno de los aspectos que más va a sorprender, una vez iniciada la partida, es la novedosa perspectiva usada para seguir las acciones de los protagonistas. Los autores a buen seguro que buscaban un juego distinto y, gracias a esto, se puede afirmar que sus esfuerzos no han sido vanos. En cuanto al manejo, además de los habituales controles de aceleración, freno y giro, dispondremos de un "boost" que nos permitirá alcanzar por momentos altas velocidades en aquellas zonas de la carretera –cuando las hay– no



Multitud de efectos se podrán observar a lo largo del recorrido. La altitud de la montaña permite observar la neblina formada.





El recorrido se encontrará lleno de peligros. En esta ocasión la velocidad no fue suficiente. También se puede ver un curioso vehículo: un autobús escolar.

demasiado revirada. Como detalle curioso comentar que si el coche elegido es el de policía, al activar el turbo la sirena se activará.

Absolutamente imprescindible será controlar en su totalidad los derrapes, ya que la abundancia de arena y nieve provocará continuas pérdidas de adherencia en la mayoría de las curvas cerradas. Por último, el "splitscreen" y el juego en red no van a ser olvidados, al igual que la elección de marchas manuales o automáticas.

DETALLES DE CALIDAD

Aunque lo visto aún puede estar sujeto a futuras modificaciones, se puede afirmar que la calidad técnica será notable y que será un placer observar los detallados escenarios en VGA o SVGA –con un equipo bastante potente– que dan vida al producto. La cantidad de detalles y variedad conseguida prometen una producto de gran calidad. Mientras, no recomendamos practicar con vuestro utilitario, pues como dice la frase, "cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia".

J.J.V.

Un nuevo punto de vista

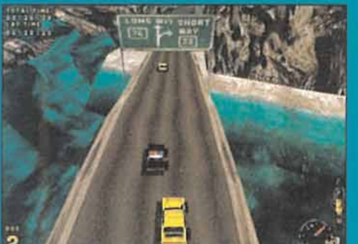




La principal novedad observable, es el original punto de vista utilizado. El híbrido entre perspectiva trasera –«Sega Rally», «Need for Speed», etc.– y cenital –«Super Sprint», «Death Rally»...– va a conseguir un resultado de lo más espectacular. Precipicios, montañas, puentes y demás paisajes se deslizarán ante nuestros ojos con una suavidad y rapidez digna de elogio. Como si de un helicóptero se tratase, la cámara irá siguiendo las acciones del protagonista a la vez que permitirá disfrutar de los detallados escenarios –de otro modo no visibles– de las zonas colindantes a la carretera.

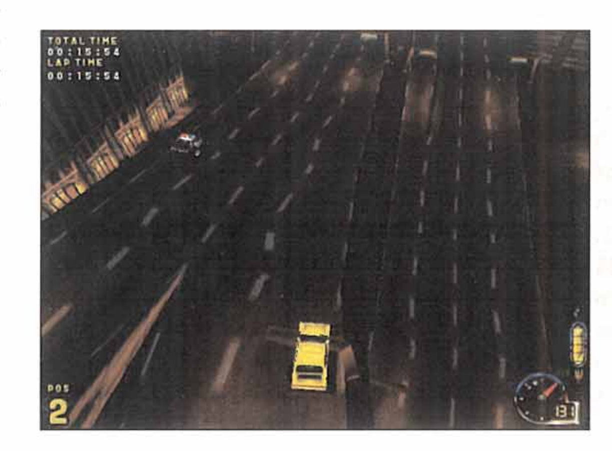






Quizá la versión final del programa posea una opción de manejo con una caja de cambios real –5 ó 6 marchas–, que será muy agradecida por multitud de usuarios







Sentient
Misterio en la estación espacial

En Psygnosis están dando los últimos retoques a una aventura gráfica con entorno tridimensional que se perfila como el sueño de cualquier aficionado a este género. Un argumento estimulante, un ambiente claustrofóbico y multitud de personajes con los que interaccionar parecen ser algunas de las claves de este bombazo que se está cociendo en los estudios de Psygnosis.



El argumento en el que se va a basar «Sentient» es realmente sugerente: el jugador tomará el papel de Garrit, un técnico en medicina, que será enviado desde la Tierra a la estación espacial "Icarus"

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
AVENTURA GRÁFICA

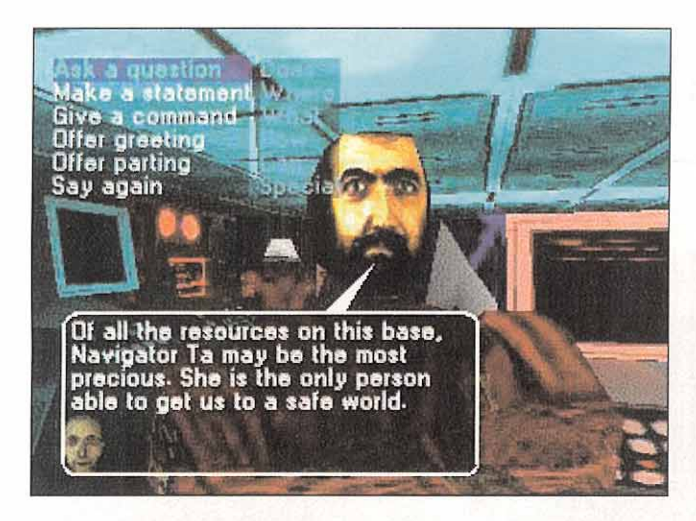
Hacía bastante tiempo que no teníamos noticia del desarrollo de una aventura de la envergadura de «Sentient». Porque, aparte de que lleva alrededor de dos años de producción, este proyecto, que está a punto de hacerse realidad, pretende desmarcarse del resto de las aventuras gráficas conocidas hasta el momento por medio de una línea argumental repleta de ramificaciones, multitud de finales diferentes y un número de personajes con los que interactuar realmente sorprendente: 60. Es decir, se acabaron las aventuras con una única línea de progreso y un solo final. «Sentient» será todo un universo en el que el jugador decidirá a cada paso qué camino tomar, para terminar la aventura de una de las 10 maneras posibles.



«Sentient» destacará más que por sus gráficos deslumbrantes por lo que formará la aventura pura y dura, basada en el diálogo y la resolución de puzzles.

EN ÓRBITA HACIA EL SOL

El argumento en el que se va a basar «Sentient» es realmente sugerente: el jugador tomará el papel de Garrit, un técnico en medicina, que será enviado desde la Tierra la estación espacial "Icarus" para investigar un problema relacionado con la presencia de una extraña radiación que tiene en jaque a todos los habitantes de la "Icarus". Esta estación espacial se encuentra orbitando alrededor del sol Xexor y cuando Garrit se dirige allí, su nave sufre un accidente a causa de una de las erupciones solares, que termina con la nave estrellada en una de bahías de la





El diálogo con los distintos personajes con los que nos podremos encontrar en «Sentient» va a ser una de las claves de la aventura.



La misión de nuestro protagonista será la de investigar una extraña radiación que está afectando a los habitantes de la estación espacial "Icarus".

"Icarus". Garrit se salva por los pelos y se encuentra en una situación desesperada. La estación espacial está a punto de enviarle al espacio y la "Icarus" ha entrado en órbita directa hacia el sol Xexor.

Pero éste tan sólo será uno de los problemas con los que se tendrán que enfrentar los jugadores de «Sentient». Porque si por algo se va a distinguir este juego es por la multitud de puzzles que va a presentar a lo largo de las 200 localizaciones en las que se divide la estación espacial, y que podremos explorar gracias al "engine" tridimensional realizado en SVGA en el que se va a basar el juego. Sin embargo, no hay que esperar demasiadas florituras en este sentido, ya que «Sentient» será mucho más un juego basado en el diálogo con el resto de los personajes y en la resolución de enigmas que en el deleite multimedia. O lo que es lo mismo, va a primar mucho más la aventura pura y dura que la espectacularidad visual. Algo que, desde hace tiempo, vienen reclamando los numerosos aficionados a este género.

CON EL SELLO DE LA CASA

Sin embargo, eso no significa que no vayamos a ver gráficos impresionantes en este «Sentient». Porque si por algo se ha distinguido Psygnosis a lo largo de su historia es por elaborar algunas de las secuencias animadas –sobre todo de introducción– más memorables de la historia del videojuego. Y «Sentient» no va a ser una excepción, ya que su secuencia introductoria será de las más sorprendentes que hayamos visto. Y lo mismo ocurrirá con el resto del juego. Detalles como menús tridimensionales flotando en el espacio y la exquisita renderización de los personajes seguirán hablando del buen saber hacer de esta compañía.

Pero, insistimos, el "leit motiv" de «Sentient» será la investigación, la recolección y utilización de objetos –habrá 50–, el control de máquinas –encontraremos alrededor de 100– y sobre todo el diálogo. No en vano, el programa contará con un exclusivo sistema de voz que permitirá componer frases complejas con un par de clics de ratón para ser interpretadas con toda naturalidad por el protagonista de la aventura.

Habrá que seguir de cerca este título, porque promete ser la aventura con la que muchos soñamos. Esperemos que Psygnosis acierte de nuevo en la diana y todas las expectativas que se están creando en torno a «Sentient» se cumplan.

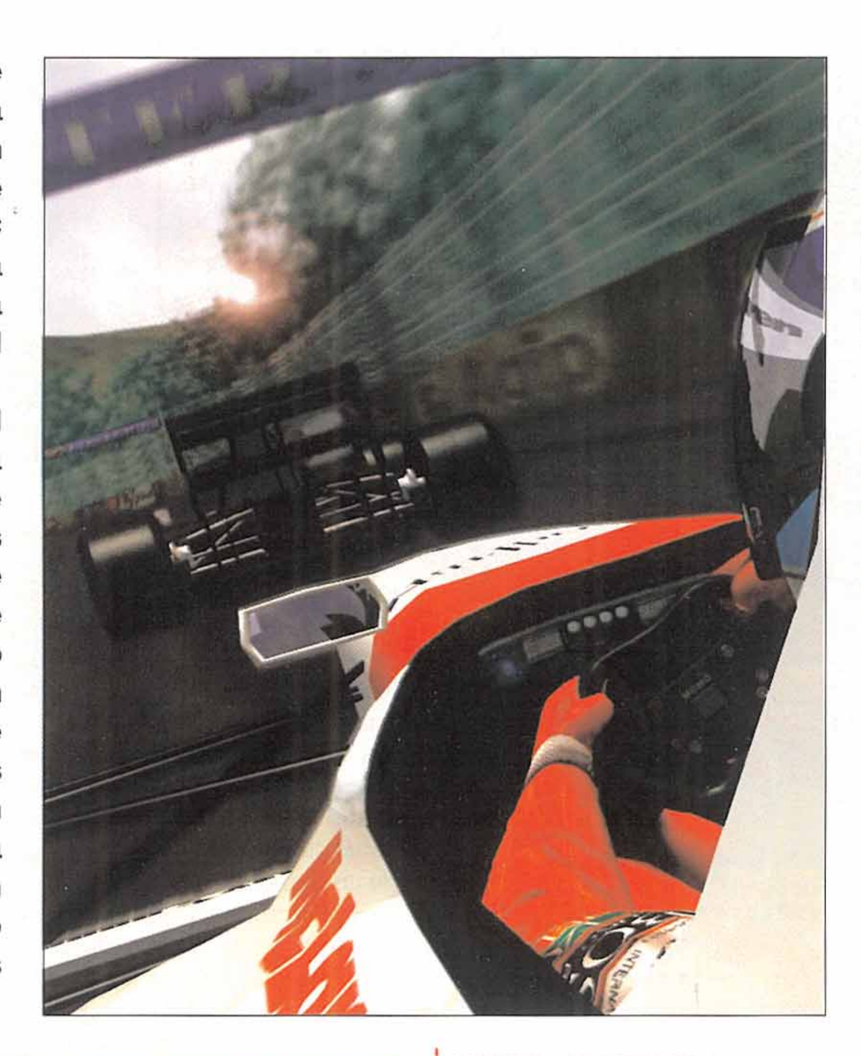
F.J.R.



El "leit motiv" de «Sentient» será la investigación, la recolección y utilización de objetos, el control de máquinas y, sobre todo, el diálogo

Formula 1
Exigente

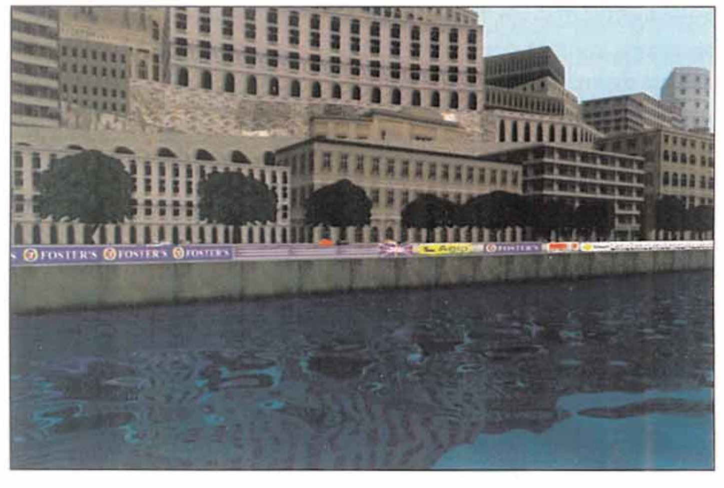
Psygnosis abre una nueva etapa en su historia con la producción de juegos para PC en los que la tecnología adopta un papel preponderante. «Formula 1» es el primero de una larga serie de adaptaciones procedentes de las máquinas de 32 bit que, junto a una gran previsión de otros títulos originales, hacen de la excelencia gráfica su razón de ser, llevando los compatibles hasta el máximo.





Los ángulos de cámara contribuyen a elevar el espectáculo que es «F1».

Psygnosis abre un nuevo camino en sus producciones, donde la tecnología punta se convierte en protagonista



BIZARRE CREATIONS/ PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Nada nuevo, a priori, parece anunciar el lanzamiento de «Formula 1» en su versión PC. Adaptación fiel del título superventas de Psygnosis para PlayStation –el juego de mayor éxito en Europa el pasado año, para este formato–, «Formula 1» es un perfecto arcade que recoge las mil y una extrañas, y apasionantes, sensaciones que sólo el gran circo de la F1 es capaz de transmitir, y las ofrece al usuario en un programa capaz de provocar sobredosis de adrenalina.

Aparentemente nada de eso va a cambiar en la nueva versión del juego, para PC. El contenido es idéntico: diversidad de competiciones y carreras, una recreación –algo desfasada, pero eficaz– de las diversas escuderías, bólidos y pilotos, un diseño perfecto y casi milimétrico de los varios circuitos que componen el calendario del mundial... La Fórmula 1, en suma, llevada hasta el videojuego de manera excelente pero, eso sí, dejando bien claro desde el principio que la forma adoptada es la de arcade, apartando casi por completo a un lado todo lo relacionado con el aspecto más purista de la simulación.

CAMBIOS

Pero «Formula 1» en PC, después de todo, sí presenta cambios. Sustanciales





La calidad gráfica que se alcanzará en «Formula 1» resulta tan impresionante como exigente en cuestión de requisitos de hardware.

y más que evidentes, convendría puntualizar, pues, como ya se mencionó de pasada, no es sino el primero de una larga serie de producciones "made in Psygnosis" que apuestan claramente por la superioridad gráfica que otorga a los compatibles la nueva hornada de tarjetas gráficas 3D, que tímidamente se comienzan a asomar dentro de nuestras fronteras.

Los modelos base escogidos por Psygnosis para «Formula 1» son los que soportan el chipset VooDoo de 3Dfx (Diamond Monster y Orchid Righteous 3D, entre otras), o el Rendition Verite (Intergraph Intense 3D o 3D Blaster PCI, por ejemplo). Sin embargo, otra serie de tarjetas aceleradoras no preparadas con los chip mencionados también podrán disfrutar de las ventajas de la corrección gráfica que ofrece «Formula 1», gracias a la opción Direct3D.

Pero, ya que hablamos de corrección gráfica, ahondemos más en el tema puesto que es la clave de esa renovación de aires que la compañía británica está poniendo en práctica para sus planes de futuro.

Aquellos afortunados –pocos por el momento– que posean alguna de las tarjetas mencionadas, disfrutarán en toda su extensión de las nuevas maravillas que se están desarrollando para PC, en las que el aspecto gráfico de un juego hace dudar de si nos encontramos delante de algo mejor incluso que una recreativa. Resolución SVGA, paleta de 24 bits, sombreados gouraud, antialiasing, nada de clipping... y a asombrosas velocidades superiores, en ciertos momentos, a los 30 fps.

El contenido arcade del juego es total, dejando la simulación a un lado

Acción real

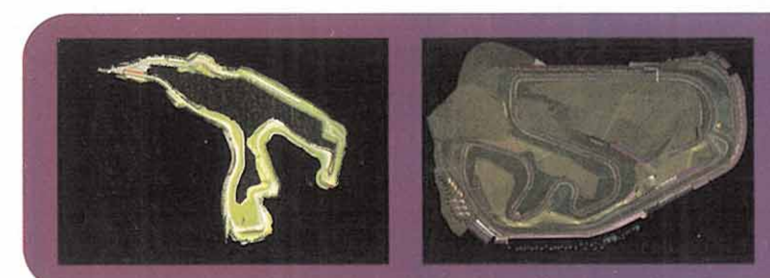
El impresionante realismo del juego, debido sobre todo al aspecto gráfico de «Formula 1», se verá aumentado con una recreación muy fiel, casi perfecta de no ser por pequeños detalles, de los diversos circuitos que componen el mundial real de F1.

Mónaco, Brasil, Cataluña, Italia... el estudio detallado de cada curva, cada trazada, incluso cada valla publicitaria, estará reflejado en las diversas carreras en que competiremos en cada circuito, ofreciendo una sensación muy parecida a la que deben tener los pilotos de monoplaza al competir en cada campeonato.

Quizás arcade, sí, pero «Formula 1» no estará, desde luego, exento de un componente de realismo muy importante.



La recreación de una carrera de F1 resulta enormemente realista.





APUESTA TECNOLÓGICA

«Formula 1», pese a la enumeración de todas esas maravillas, no es una isla en medio del océano, como podría ►





El cuidado puesto en cada pequeño detalle se nota en todo momento.

A caballo entre dos géneros

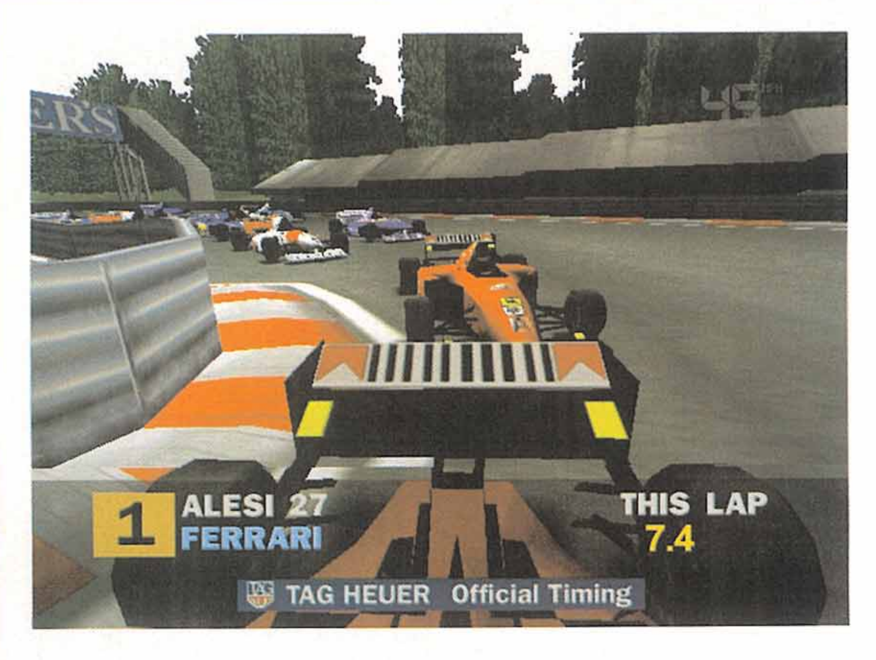
Sin llegar a entrar en aspectos de pura simulación, «Formula 1» intentará acercarse al género gracias a las opciones de configuración de carreras, y de dificultad en manejo de controles y gestión de la "estrategia" de carrera. En las opciones de campeonato, el juego ofrece menos facilidades al usuario, en términos de depender de cronos y tiempos intermedios –que, por cierto, se reflejan en pantalla al igual que las retransmisiones televisivas reales, incluyendo logos de Tag Heuer, por ejemplo–, así como de empeorar el comportamiento del coche en carrera, dificultando el control y obligando a depurar la habilidad de conducción.

En la parte puramente arcade el programa se encarga de gestionar más eficazmente la dirección, apoyando al jugador en la toma de trazadas.

Pero, en ambas opciones de juego, existe algo fundamental a tener en cuenta y es que habrá que hacer uso de la repetición de la carrera, al final de la misma, para contemplar desde las múltiples cámaras disponibles, dónde fallamos en frenadas, curvas, adelantamientos, etc. Y es que, llegar a ser un campeón no es tarea fácil.







Psygnosis espera repetir con esta adaptación el éxito obtenido anteriormente con la versión de PlayStation



Las referencias a las transmisiones reales de TV serán constantes.



Una de las mayores virtudes del juego está en introducir al jugador totalmente en la atmósfera de una carrera real de monoplazas, pese a dejar el aspecto de simulación bastante de lado.

muy bien pensarse, habida cuenta del panorama tecnológico que nos rodea en España. Muy al contrario, es sólo una muestra de una apuesta tecnológica en la que están entrando múltiples compañías de software, y que parece marcar el camino a seguir para los próximos años.

Las tarjetas gráficas 3D, a las que parece –crucemos los dedos– aguardar una vida media por delante bastante considerable, empiezan a marcar la pauta en los desarrollos de videojuegos para PC, y con «Formula 1» –y posteriormente otros, como la segunda entrega de «Wipeout»– Psygnosis muestra bien a las claras sus intenciones.

Por supuesto, no todo en el juego se reduce a una sucesión de virguerías gráficas, aunque es uno de los cambios más explosivos y evidentes con respecto al programa original.

La jugabilidad se presenta también como un punto fuerte, que se apoya en las variaciones sobre las competiciones, la –previsible, aunque no confirmada– opción de juego en red, las múltiples configuraciones de teclados y joysticks, etc.

Antes que nada Psygnosis pretende desarrollar un juego divertido y que invite a ponerse delante del ordenador, y parece que lo está consiguiendo, redondeando la faena con una calidad gráfica prácticamente desconocida. Las limitaciones del producto vendrán impuestas, especialmente en el caso que nos ocupa, por las prestaciones del hardware, como suele ocurrir casi siempre, aunque ahora llegando más lejos.

¿Un precio demasiado excesivo para el progreso?

F.D.L.

¡ESTRATEGIA DE COMBATE EN TIEMPO REAL Y ACCIÓN 3D!

ES LA GUERRA

MUZZLE VELOCITY

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

¡Estrategia y Acción 3D en La Segunda Guerra Mundial!



Juega como Alemán, Inglés o Americano en la Segunda Guerra Mundial.



Dirige el movimiento de tus tropas y establece las órdenes de combate en tiempo real.



Sitúate en cualquier momento en medio de la acción manejando cualquiera de tus tanques...



...¡o de tus soldados!



www.digi4fun.com



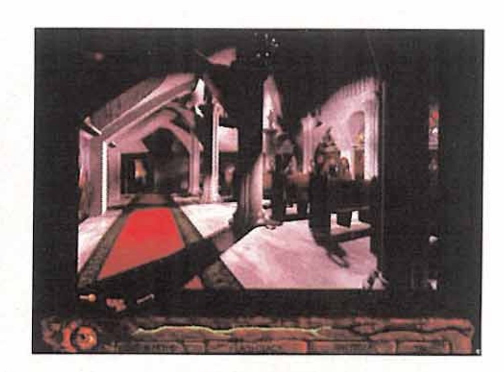
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Harvest of Souls
Para mentes *lúcidas*

La música ya no será un simple elemento de ambientación





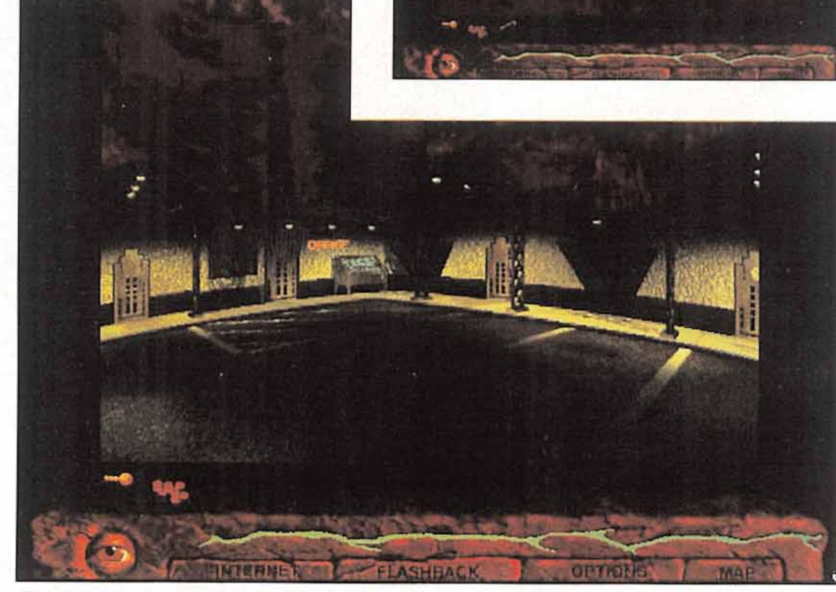


Juegos como «11th Hour» o «Clandestiny» han marcado la pauta de un nuevo estilo no exento de fieles seguidores. Si queréis volver a veros inmersos entre tenebrosos mundos y retorcidos puzzles, «Harvest of Souls», de la saga "Shivers", será sin duda uno de los juegos que estábais esperando.

SIERRA
En preparación: **PC CD (WINDOWS, WIN 95)**
AVENTURA

Bienvenidos a Cyclone, pequeña ciudad situada en uno de los extremos de California. Su nombre se debe a un huracán que desvió a varios buscadores de plata hacia este recóndito lugar. Dentro de sus fronteras se encuentra el cañón de la boca del demonio, protagonista de las más siniestras historias y misteriosas desapariciones. Todo parecían leyendas hasta que la gente comenzó a desaparecer, incluidos unos amigos que estaban grabando unos vídeos musicales en la zona, pero ahora te ves solo y sin la posibilidad de abandonar la ciudad hasta salvar a tus amigos –por no decir a ti mismo–.

Comenzando por el motel, el desarrollo del juego nos obligará a explorar por el pueblo en busca de objetos y puzzles que resolver, siendo los segundos el eje central del mismo.



El motel será el lugar de inicio de todas las aventuras que podremos disfrutar en «Harvest of Souls».

Cualquier pequeño detalle, incluidas las letras de fragmentos de vídeos musicales que pueden verse en determinados lugares, puede ser una pista crucial para resolver ese puzzle que tantas horas de sueño puede llegar a quitar. Pero los programadores de Sierra han sido condescendientes y van a incluir un fantasma –cómo no, de blanco– que intentará echar una mano en los momentos más delicados; todo un detalle, ¿eh? Una vez





resueltos los casi 50 puzzles, deberemos utilizar los doce bastones mágicos conseguidos para superar la prueba final. Decirlo es fácil, pero hacerlo nos suponemos que no lo será tanto.

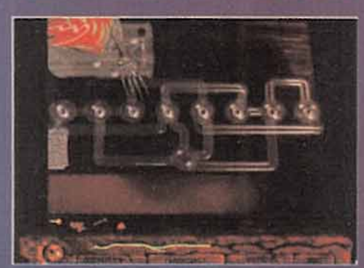
El movimiento del protagonista no poseerá una libertad total de 360º si entendemos que la libertad absoluta es la conseguida en juegos tipo «Quake», pero sí se puede desplazar a posiciones predeterminadas en el programa y, una vez en éstas, conseguir un visión panorámica de todo lo que nos rodea. Ahora no será necesario recorrer el pueblo de punta a punta si se quiere acceder a un lejano sitio ya visitado, pues a nuestra disposición se encontrará un mapa con el que los desplazamientos pasan a ser instantáneos. Lo mismo ocurriría con las tediosas notas que debían tomarse si se pretendía llegar al final ya que todos los eventos importantes que ocurran en el transcurso de la partida a nuestro protagonista podrán ser revividos una y otra vez con la útil opción "flashback". Con el fin de potenciar esta sensación 3D el sistema de sonido será capaz de envolvernos y situarse en cualquier parte del mundo real.

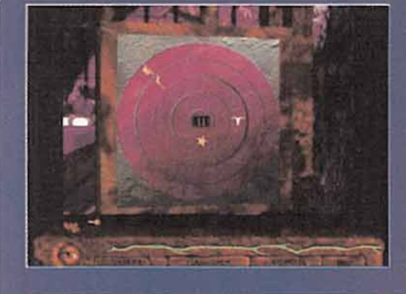
Hasta aquí, la cosa suena bien, pero no llega a suponer ninguna novedad; la opción que sí puede considerarse novedosa es la que requiere conexión a la red de redes: Internet. Gracias al programa SIGS –Sierra Internet Gaming System– podremos hablar con otros jugadores del mundo en tiempo real –mientras jugamos– o rehacer los puzzles incluidos en el juego para competir con quien ose desafiaros.

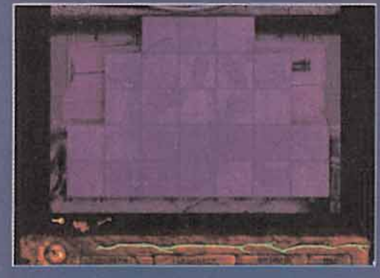
Sierra garantiza –y nunca mejor dicho– muchos momentos delante del monitor si no sois de los que dejan los juegos a medio terminar. Mientras, podéis ir preparando unas tacitas de tila que os ayudarán a no perder los nervios.

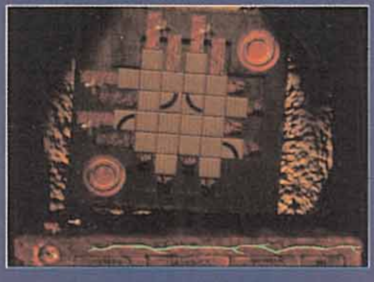
J.J.V.













El eje central

A lo largo del pueblo habrá que estar atentos a cualquier detalle, y será imprescindible explorar hasta el último rincón para no olvidar ningún objeto vital. Pero lo que requerirá más tiempo y "comeduras de cabeza" serán los casi 50 puzzles cuya solución abrirá nuevos caminos o proporcionará objetos de otro modo inaccesibles. Aquellos que se hayan enfrentado ya a algún otro juego de estas características sabrán que estas pruebas pueden llegar a desesperar al mayor de los pacientes. No hay mayor placer que comentar lo fácil y rápido que te ha resultado pasar esa prueba –aunque en realidad no hayas pegado ojo para conseguirlo–.

Quienes dispongan de acceso a Internet podrán hablar con otros jugadores en tiempo real o bien crear sus propios rompecabezas para deleite de los demás



En diferentes momentos del juego, un fantasma se aparecerá y nos ayudará con pistas importantes.



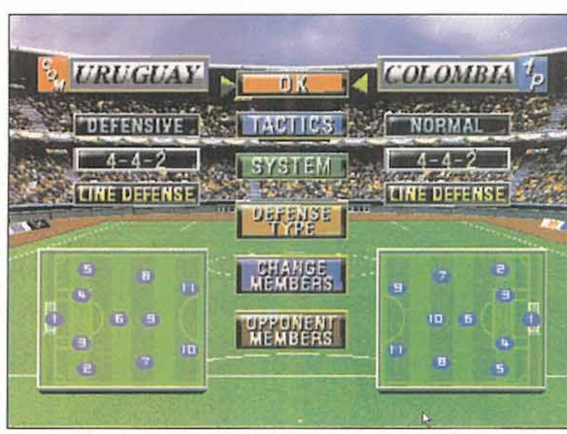




El mapa permitirá moverse instantáneamente a cualquier lugar ya visitado con anterioridad.

Worldwide Soccer
En busca de un campeón

Sega se asoma una vez más al mundo del PC y, siguiendo la línea dominante en sus lanzamientos para compatibles, el punto de partida se encuentra en Saturn. «Worlwide Soccer» pretende alzarse como la alternativa de la compañía nipona al dominio de los grandes y tradicionales sellos deportivos que han ido marcando diversos estilos, y para ello cuenta con una importante baza: jugabilidad.



Las selecciones de fútbol de todo el mundo estarán a disposición del usuario en el nuevo juego de Sega.



La opción de repetición de cualquier jugada es algo que no será pasado por alto en este programa.

SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Desde las primeras versiones de «FIFA», para muy diversos formatos, hasta llegar a los grandes títulos actuales, donde los polígonos y los entornos 3D se han convertido en protagonistas absolutos, siempre han existido sus más y sus menos, a pesar de la imparable evolución técnica, en el aspecto de la jugabilidad. A veces el excesivo énfasis en marcar diferencias con decenas de cámaras, múltiples perspectivas, sistemas de animación extra depurados y otros temas relacionados más con la espectacularidad que con una oferta de un juego deportivo capaz de satisfacer las ansias de diversión más inmediatas, ha conllevado que el usuario se encuentre con joyas de la tecnología, incapaces de poner en sus manos un buen arcade, basado en su deporte favorito.

Quizá por ello, la experiencia que posee una compañía como Sega, que siempre ha contado con la diversión inmediata como objetivo prioritario, por el simple hecho de asentar sus raíces más profundas en un terreno como las máquinas recreativas, que exigen que este punto se cumpla de manera ineludible, puede haber puesto el dedo en la llaga con el nuevo proyecto que prepara para formato PC, «Worldwide Soccer».

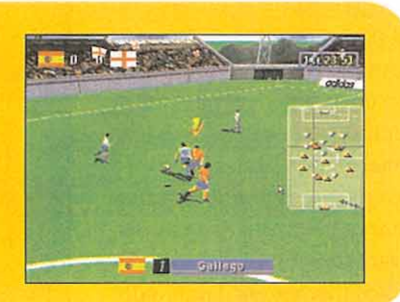
Encuentra el ángulo perfecto

Aunque parezcan, a priori, pocas, lo cierto es que, como dice el refrán, lo bueno, si breve... En principio tres son las cámaras, o puntos de vista, que ofrecerá el juego durante la acción en vivo de cada partido. Pero la aparente escasez es casi mejor, si tenemos en cuenta que lo que se debe buscar es, sobre todo, una buena visión del terreno y de los jugadores, para favorecer en la medida de lo posible la jugabilidad.

Las primeras versiones de «Worldwide Soccer» que se han podido contemplar parecen indicar que este detalle se está cuidando con mimo. Lo que esperamos es que la versión final también nos deje tan buen sabor de boca.



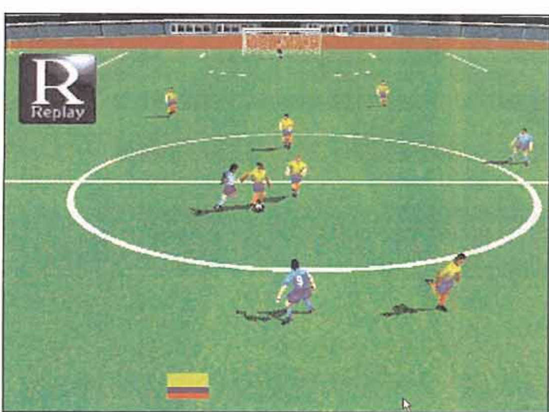






La plantilla ideal

La inclusión de equipos de los cinco continentes, aunque estructurados en –en apariencia– extraños grupos, suma un número considerable de clubes a disposición del usuario. Sin embargo, bien es sabido que nunca llueve a gusto de todos, y que cada cual siempre puede tener algún capricho respecto a su once ideal. Por ello, alternativas como la edición de jugadores, y diversas características de los mismos, son opciones que estarán disponibles –salvo cambios de última hora– en la versión final de «Worldwide Soccer».
Si alguno ya desesperaba de poder defender al equipo de sus amores con todo realismo, que aleje de sí las preocupaciones, pues todo se podrá amoldar al gusto de cada usuario.



Las diferentes cámaras del juego nos permitirán observar la acción desde cualquier punto imaginable, con el nivel de zoom que el usuario desee.



Unas excelentes animaciones, así como el elevado nivel de jugabilidad, constituyen dos de los aspectos más destacados en «Worldwide Soccer».

SIN OLVIDARSE DE NADA

Cuando apareció en Sega Saturn, una de las características más destacadas del juego era su sencillez de control, lo que redundaba en una excelente jugabilidad, que además resultaba favorecida por utilizar unos sencillos pero eficaces algoritmos de IA, que dejaba atrás excesos en espectacularidad, para ganar puntos en la diversión.
Y eso es lo que parece que se va a respetar escrupulosamente en esta conversión, pero sin olvidarse tampoco de una serie de mejoras a nivel técnica, aprovechando ciertas ventajas que puedan ofrecer los compatibles, sobre todo en aspectos como resolución y calidad gráfica.
Los modelos 3D, como no podía ser de otro modo, se imponen a cualquier consideración alternativa en el diseño gráfico aunque, como ha venido ocurriendo con otros títulos de la compañía, más que de un elevado número de polígonos –que los hay– la mayor parte del esfuerzo se está invirtiendo en una buena gestión de texturas, lo que redundará en un alto nivel de calidad gráfica, sin que la parte de velocidad de juego se vea afectada sensiblemente. En este punto no se puede dejar de mencionar la importancia que supone el contar con distintas resoluciones, para adaptar lo mejor posible el juego a los muy diferentes equipos que puedan poseer los distintos usuarios pero, como siempre, manteniendo la habitual línea de requisitos: Windows 95 y Pentium.
Diversas opciones de juego, edición de plantillas disponibles, cámaras, repeticiones de jugadas..., estarán, por supuesto, a la orden del día, como es de rigor a estas alturas en el género, pero, eso sí, manteniendo siempre, y por encima de todo, el espíritu arcade que impulsa a la gran mayoría de juegos de Sega, dejando las virguerías de simulación para los puristas, a un lado. ►

Partidos, y algo más

Partidos amistosos, ligas, torneos, trofeos de copa... Las más clásicas opciones y modos de juego de los diversos programas de fútbol existentes se verán recogidos en «Worldwide Soccer», pero además encontraremos diversas alternativas que nos permitirán practicar en muy distintas áreas, como puede ser el lanzamiento de penalties.
Estos pequeños detalles, aunque no influyan directamente en la diversión real que se podrá encontrar –presumiblemente– en lo más importante del juego, los partidos siempre serán de agradecer al ofrecer más de una posibilidad de entretenimiento, y así conseguir un producto que sea realmente completo.







La moviola





Algo que siempre gusta, al menos cuando se ha conseguido realizar una bonita jugada o marcar un gol espectacular, es el poder contemplar una repetición del hecho, con el máximo detalle posible. «Worldwide Soccer» no ha dejado de lado esta opción, sino que muy al contrario es algo que está diseñando con especial dedicación. Si bien es cierto que en las repeticiones, el juego no mostrará más que lo acaecido en los instantes más recientes –poco más de un minuto–, también es verdad que la posibilidad de colocar la cámara en cualquier posición, rotando en tiempo real la escena, efectuando zooms diversos sobre la misma, parando la acción, adelantándola, rebobinando, etc., ofrecerá un nivel de realismo excepcional, y permitiéndonos disfrutar como queramos de ese instante tan especial. Todo un acierto.

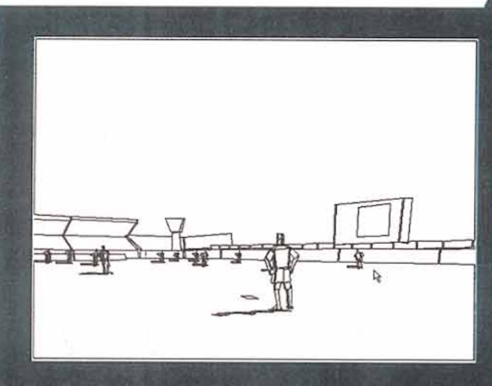
LA CLAVE DEL ÉXITO

Si algo se puede decir que definirá el estilo de «Worldwide Soccer» es su calidad global, basada en el aspecto que mencionábamos al comienzo: la jugabilidad. Y es que, después de todo lo que se ha visto hasta ahora, ¿se puede afirmar tajantemente que existe un juego capaz de llegar a lo más alto en esta apartado? Muy difícil es decir que sí. Pero, lo que no es menos cierto es que Sega debe demostrar que es capaz de llegar, cuanto menos, al tope existente hoy día. Si este juego consigue mantenerse fiel a su versión original, al menos se podrá decir que la compañía ha mostrado el interés suficiente, pero también es verdad que el tiempo transcurrido exige que se supere este nivel. Y ahí es donde Sega PC debe centrarse y afrontar el reto.

Sega debe tener en cuenta que el usuario final no puede ya contentarse con una estupenda conversión, sino que se le debe ofrecer lo máximo. Y, aunque por lo visto hasta el momento, se puede afirmar que se está en el buen camino, todos esperamos que «Worldwide Soccer» llegue a convertirse en un título de referencia en lo tocante a diversión. Esa es la única clave que decidirá el éxito del juego.

F.D.L.

La belleza 3d




Como se menciona en estas páginas, y al igual que ocurre con otros títulos de la compañía, si hay un detalle que marque diferencias con otras producciones es la excepcional gestión de texturas que consiguen los diseñadores de Sega, sumando a un considerable –aunque quizá no excesivo– número de polígonos, una calidad artística digna de toda alabanza. Algo que puede parecer trivial no lo es en absoluto, si tenemos en cuenta que de este detalle depende uno mucho más importante, casi vital: la velocidad de juego. Y, aunque de cualquier manera, para obtener la máxima calidad gráfica se precise de un equipo realmente poderoso, ningún usuario se quedará sin un buen juego de fútbol por cuestión de potencia de proceso.
Como muestra, un botón como el de las imágenes que aquí podéis ver, correspondientes a la misma escena, con y sin gestión de texturas. Impresionante.

Dentro del partido




La cuestión estética debe quedar en un segundo plano ante la mayor importancia del factor jugabilidad, pero en todo caso, y como en el tema de cámaras, en Sega también se preocupan de ofrecer variedad, aunque sea la justa. Por ello, la opción de efectuar zooms, de más o menos intensidad, durante el transcurso de un partido, para aumentar el realismo de la escena, estará disponible en todo momento, aunque aún no está claro si se podrá gestionar en tiempo real, sin detener la acción, o todo se efectuará mediante menús, accesibles desde la pausa del juego. En todo caso, será algo que siempre estará ahí, a disposición de cada cual, para satisfacer todas las necesidades.

Microsoft®



divertirte más, cuesta menos.



El futuro de la ***Coalición*** *de Planetas Independientes está* ***en tus manos.***



Ahora 4.990.-*

Manual en Castellano
Antes ~~7.900~~.- Pts.

Los ***alienígenas*** *han invadido la tierra.* ***Tu misión*** *es salvarla desde las* ***profundidades del océano.***

Microsoft
DEADLY TIDE

Ahora 4.990.-*

En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.

Pruébalos en red multijugador o en Internet conectándote a

INTERNET GAMING ZONE

www.zone.com



La manera más ***fácil y rápida*** *de iniciarse en las* ***carreras.***

Como si estuvieras en el ***campo de batalla.***

Ahora los dos por sólo 9.990.-*

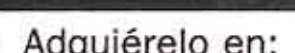




En Inglés
Antes ~~7.900~~.- Pts.

Manual en Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.

Esta promoción de Close Combat y el CD-ROM de Monster Truck es válida hasta fin de existencias



BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37
VOBIS: (93) 419 18 86 - **BEEP:** (977) 29 72 00. **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

Para más información llama al Teléfono de Atención al Cliente **902 197 198.**
Internet: **www.microsoft.com/spain/home** o Infofax **902 197 198** (pulsando 1-7-5 en sistema de tono para índice).

* Precio de venta estimado. I.V.A. incluido.
Microsoft Deadly Tyde no soporta la opción multiplayer.

Atomic Bomberman
Para pasárselo **bomba**

Directamente desde la prehistoria del videojuego los Bomberman de Interplay llegan dispuestos a volar en pedazos cualquier indicio de aburrimiento

KINESOFT/INTERPLAY
En preparación: **PC CD**
PUZZLE/INTELIGENCIA

Son pequeños, divertidos, bastante redonditos y van poniendo petardos por todas partes. ¿Sabes de quien hablamos? No, no mires a tu hermano pequeño, nos estamos refiriendo a lo simpáticos personajes de «Bomberman», uno de los juegos más divertidos de la historia del videojuego que gracias a Interplay está a punto de aterrizar en nuestros ordenadores tras arrasar en todas las consolas del mundo.

Para la versión PC, que llevará el nombre de «Atomic Bomberman», se ha contado con el desarrollo de Kinesoft, que ha tratado de poner al día este divertidísimo juego sin que por el camino se perdiese ni un ápice de su atractivo. Por si no estáis muy enterados de qué iba esta maravilla, os diremos que la cosa era tan simple como ir eliminando rivales a bombazos, teniendo como única limitación un mapa lleno de muros y obstáculos. Naturalmente, este planteamiento tan soso a priori, estaba rodeado de montones de cosas más que le hacían irresistible, como items ocultos, pasadizos secretos, muchos jugadores simultáneos..., pero en esencia lo de volarle los bigotes a los enemigos ya daba bastante de sí. Pues bien, esta nueva versión se va a beneficiar del tiempo pasado –la primera versión del juego data de 1.989– y de las posibilidades multimedia del soporte y va a convertir a estos graciosos dinamiteros en personajes renderizados de gran calidad realizados sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics.



La jugabilidad y el hecho de competir contra diez jugadores simultáneamente le añadirán una nota de distinción dentro del mundo del soft lúdico.

Junto a su remozado aspecto, los Bomberman van a tener importantes mejoras en lo que respecta a diseño de escenarios, cantidad de items –hasta 25 diferentes y con cualidades tan interesantes como hacernos más rápidos, dejarnos poner más bombas a la vez o aumentar su alcance– y sobre todo en cuanto a número de participantes. Sí, porque «Atomic Bomberman» va a posibilitar que en el modo "Battle" ¡¡10 jugadores vía telefónica se líen a tirarse bombazos de forma simultánea!! ¿Os podéis imaginar una partida así? Pues si sobrevivís a la impresión, aún os quedan algunas otras noticias que os pondrán los dientes largos, como pueden ser las más de 20 animaciones diferentes que os esperan al perder una vida o los cientos de guiños cómicos que se ocultan en el juego.

Un planteamiento en definitiva que merece la pena ser probado por cualquier jugón que se precie de serlo. Ánimo que ya falta menos para probarlo.

R.L.P.



Multitud de items, así como una gran mejora en cuanto a gráficos se refiere, es lo que promete este «Atomic Bomberman».

Super puzzle Fighter II Turbo
Lucha inteligente

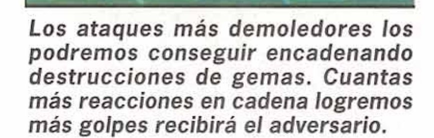
CAPCOM/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
PUZZLE/INTELIGENCIA

Por aquello de demostrar que no sólo de pan vive el hombre –léase simuladores, shoot'em ups de vista subjetiva y arcades varios–, los chicos de Capcom nos tienen preparada una sorpresa que va a hacer que a partir de ahora miremos con distintos ojos a los luchadores más famosos de la galaxia. El motivo no es otro que el peculiar entorno en el que se van a enfrentar Ryu, Ken, Chun Li..., en «Super Puzzle Fighter II», la última entrega –por ahora– de la exitosa saga «Street Fighter».
Los más listillos ya habrán captado por el nombre que en esta ocasión la historia no va a ir exactamente de repartir golpes, aunque sí vamos a asistir a enfrentamientos de lo más encarnizado. Con un aspecto de lo más parecido al incombustible «Tetris» y acumulando rasgos de los no menos conocidos «Columns», «Puyo Puyo» o «Baku Baku», «Super









Los ataques más demoledores los podremos conseguir encadenando destrucciones de gemas. Cuantas más reacciones en cadena logremos más golpes recibirá el adversario.

Puzzle Fighter II Turbo» va a ser un juego de inteligencia que nos invitará a poner en marcha nuestra neuronas y acumular grupos de gemas del mismo color que caerán desde la parte superior de la pantalla.
¿Poco original? Bueno, en principio puede parecerlo, pero seguro que no habéis tenido en cuenta la imaginación de Capcom a la hora de salpicar de buenos alicientes una fórmula tan "trillada". Para empezar tendremos que escoger luchador –de un repertorio que incluye lo más florido de la saga y algunos totalmente nuevos– y a partir de aquí iremos enfrentándonos en singular combate contra el resto de aspirantes. Esto traducido al cristiano quiere decir que dependiendo de los bloques de piezas que destruyamos –gemas las llaman en el juego– así se despachará nuestro guerrero con su rival. O sea, a más bloques rotos más tortas para el adversario que podrá







Las agrupaciones de fichas no estallarán por muy grandes que sean, a menos que les añadamos una "gema detonadora" del mismo color.

ser controlado por el ordenador o por un incauto amigo desconocedor de nuestras habilidades.
¿Algo más? Sí, mucho más, como por ejemplo la posibilidad de jugar con un abanico enorme de configuraciones de pantalla, modos de juego especiales para sacar personajes ocultos, nuevas melodías, trajes inéditos, y un largo etcétera de sorpresas que estamos deseando probar con más tiempo.
Ya podéis sacar vuestras neuronas de su letargo porque «Super Puzzle Fighter II Turbo» promete muchas, muchas horas de diversión...

R.L.P.

Los famosos luchadores de Capcom dejan a un lado los combates arcade que les hicieron famosos para demostrar que estrujarse las neuronas puede ser una tarea igual de divertida

World Football
Fútbol rotoscópico

UBI SOFT
En preparación: **PC CD**
DEPORTIVO

Gracias a la rotoscopia, en «World Football» podremos jugar con futbolistas que parecerán casi reales

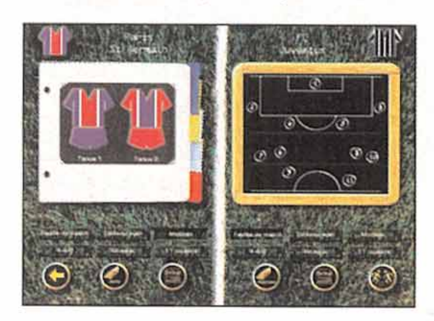
Ubi Soft está preparando un juego de fútbol que pretende aportar a este género un nuevo enfoque. Para ello está explotando al máximo una técnica que ya conocéis por medio de otros programas, llamada rotoscopia. De esta manera, Ubi Soft opta por el realismo total a la hora de la creación de los jugadores y sus movimientos, en lugar de generarlos directamente en el ordenador en tres dimensiones, como ya hemos podido ver en otros juegos de fútbol, como el espectacular «Actua Soccer». Gracias a la rotoscopia, y después de filmar multitud de personas reales en mil y una situaciones acordes con las lides del fútbol, en «World Football» podremos jugar con pequeños futbolistas que parecerán completamente reales, y estarán dotados de una animación hasta ahora nunca vista en un programa de estas características.







Gracias a la rotoscopia, empleada ya en otros juegos, podremos disfrutar de unos jugadores que nos parecerán casi reales.



Al menos, eso es lo que se desprende de las primeras versiones de este «World Football» a las que hemos tenido acceso. Por descontado, todos los gráficos estarán realizados en SVGA y podremos contemplar los partidos desde una perspectiva aérea sobre la que podremos realizar diferentes "zooms" para no perdernos detalle de todas las incidencias, y poder disfrutar así de todo el despliegue de movimientos de los que harán gala los jugadores. Opciones el juego tendrá muchas, que van desde las típicas de Copa, Entrenamiento, Amistoso, Liga, etc., hasta la total configuración de los equipos, incluidos colores de camisetas, equipamiento, etc. Además, el juego se está traduciendo por completo al castellano aunque, dado que no se trata de un producto oficial, seguramente no tenderemos a nuestra disposición nombres de jugadores y equipos reales españoles, como ocurre, por ejemplo, en «PC Fútbol». Así pues, tendremos que esperar un poco más para comprobar hasta qué punto Ubi Soft va a cambiar nuestra forma de concebir los simuladores de balompié para PC, con este programa que promete traernos todo el realismo del fútbol, desde otro punto de vista.

F.J.R.



Como en todo buen simulador que se precie, en «World Football» podremos ver las repeticiones de las jugadas.



Dragon Dice
Batalla de dados

INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Nos encontramos ante lo que será en breve la conversión a programa de ordenador de un divertido y conocido juego de mesa en el que se libran increíbles batallas entre razas, donde la espada y la brujería formarán parte importante de la trama del juego.
La temática y forma de jugar será sencilla de entender, pero muy complicada de llevar a cabo a la perfección, ya que hay prácticamente un número infinito de posibilidades a la hora de conformar nuestros ejércitos.
«Dragon Dice» se desarrollará en un mundo controlado por diversas razas que se deben al bando del Bien y del Mal. Por un lado estarán los enanos, los elfos, los humanos y en el otro, los orcos, trolls, goblins, y demás.
Cada unidad que conforme un ejército estará representada por un dado, en el que habrá inscritas las habilidades de dicha unidad –melé, ataque a distancia, etc.–. En nuestro turno, se lanzarán todos los dados y según lo que salga así de eficazmente actuaremos.
Los gráficos serán de gran calidad y colorido, tanto en la introducción, que estará adornada con unas bellas ilustraciones del reino por el que vamos a poder movernos, como los del juego en sí, que mostrarán a la perfección cada movimiento que llevemos a cabo, tanto en el mapa general, como en medio de una cruel y sangrienta batalla.



Las batallas se desarrollarán por turnos en los que tendremos varias opciones a realizar –mover a las tropas, atacar a distancia...–. Cuando hagamos algo, una enorme mano aparecerá y lanzará unos dados, iguales en número a las unidades que tengamos.







Las ilustraciones del reino sobre el que vamos a poder movernos serán de gran calidad, como lo demuestra la que aquí podemos ver.





Parece ser que ha comenzado una nueva moda de llevar al ordenador famosos juegos de mesa. Esto ya se ha hecho con «Magic: the Gathering», y ahora le va a tocar el turno a «Dragon Dice». Esperemos que dicha moda no sea pasajera y dure mucho tiempo.

C.F.M.

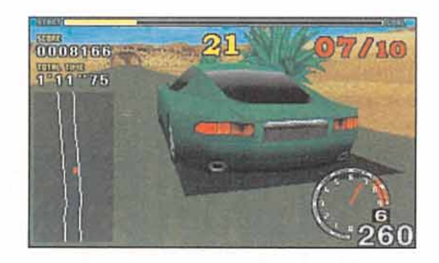
«Dragon Dice» será la conversión a ordenador de un conocido juego de mesa de TSR

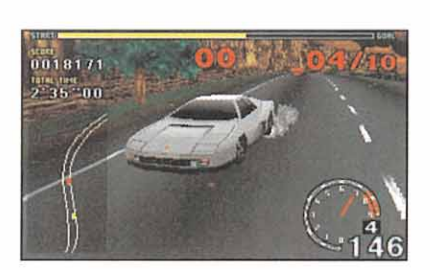
GT Racing
Deporte de ricos

«GT Racing» traerá a nuestro ordenador un gran juego lleno de coches caros y circuitos difíciles

BLUE SPHERE/OCEAN
En preparación: **PC CD**
DEPORTIVO

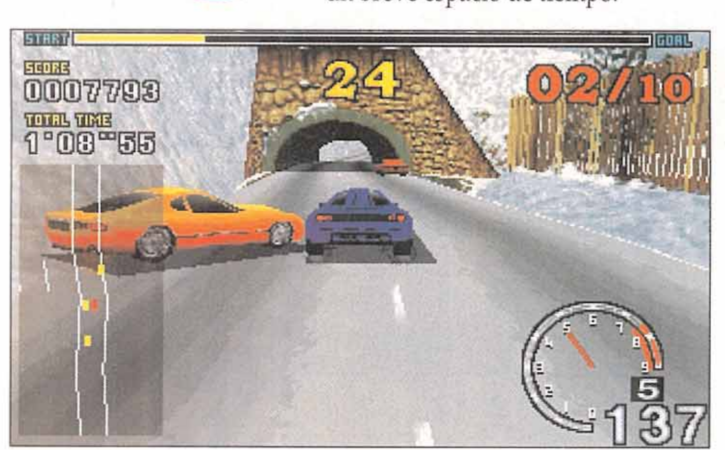
Un nuevo arcade deportivo de conducción está a punto de aterrizar en nuestro país. Gracias al buen hacer y la experiencia de Ocean, «GT Racing» es un proyecto casi palpable que podremos disfrutar en un breve espacio de tiempo.



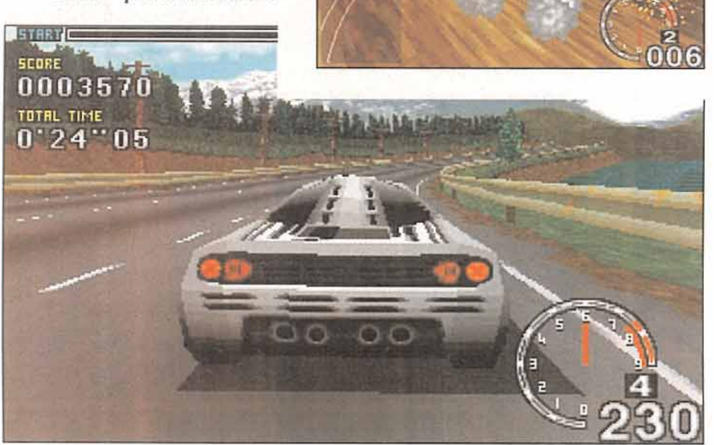




Los automóviles más caros y rápidos del mercado estarán a nuestra disposición en «GT Racing», y que podremos pilotar por los 19 circuitos que contendrá.



Podremos elegir entre varias vistas que irán desde la interior del vehículo, hasta una de persecución, en la que veremos el coche desde atrás –para novatos–.



Al igual que ocurría en «The Need for Speed», aquí tendremos a nuestra entera disposición los automóviles más caros y rápidos del mercado actual –nueve, para ser exactos–, entre los que se encontrarán los conocidos Porsche Carrera y Ferrari Testarossa, pudiendo participar en unas carreras donde todo vale y en las que sólamente el más valiente o el más loco puede salir vencedor.

El juego estará compuesto por diecinueve circuitos completamente diferentes entre sí, situados en parajes tan diversos como las playas de Brasil o los desiertos egipcios, donde podremos competir contra-reloj, con amigos o solos contra el ordenador.

El objetivo principal será amasar la mayor cantidad de dinero, a base de ganar en las carreras, para poder mejorar las características técnicas de nuestro coche, a nivel de motor, ruedas, suspensión y demás, para tener así alguna posibilidad de quedar entre los primeros en aquellos recorridos cuya dificultad se verá incrementada, tanto por lo enrevesados que serán, como por el elevado número de participantes.

Si te gusta la velocidad y te encantaría tener uno de esos coches que están reservados para unos pocos privilegiados, ésta será tu ocasión de conseguir ambas cosas, encerradas en un solo producto, que promete mucho en todos los aspectos.

C.F.M.

Tiempo de reflexión

Si nos paramos a pensar los que ya llevamos unos cuantos años como aficionados a la estrategia por ordenador, llegamos a la conclusión de que quizás el género estratégico sea de los que menos se despega de sus bases. La evolución de los juegos de estrategia se apega a sus conceptos primitivos: el tablero sigue siendo una influencia permanente, al igual que los acontecimientos históricos, los procesos económicos, o la construcción de mundos; incluso el combate en tiempo real no es una idea nueva. Los juegos de estrategia evolucionan persiguiendo dos conceptos principales: la belleza estética y la amplitud de posibilidades. Son juegos más bonitos cada vez gráficamente, con un grado cada vez mayor de miniaturización y detalle, sin dejar de lado el realismo gráfico. Pero también son juegos que cada vez quieren dar más rigor y profundidad a los jugadores, buscar un máximo acercamiento a los procesos de la realidad que simulan, ofrecer un abanico de posibilidades lo suficientemente amplio. Y quizás sea por eso que los juegos de estrategia tardan menos en "pasarse de moda" que los de otros géneros.

RANKING DE BATALLAS

La situación es sorprendente, debida a la reentrada de uno de nuestros primeros líderes. «C&C» vuelve a uno de los puestos preferentes, demostrando que es un juego que sigue ocupando las horas de ocio de muchos de vosotros.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- SimCity 2000
6.- Heroes of Might & Magic
7.- Syndicate
8.- Dune II
9.- Colonization
10.- Z

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

Previamente a las novedades de este mes, y como primer plato fuerte, he caído en la tentación de enseñaros una de las nuevas pantallas de «Age of Empires», el juego que Microsoft piensa publicar en otoño, y del que empezamos a saber algo hace aproximadamente un año. Diseñado por bruce Shelley –coautor de «Civilization»–, será una excitante mezcla entre la obra maestra de Sid Meier y «C&C», con apasionantes posibilidades multijugador y un nivel gráfico elevadísimo.

LA NUEVA HORNADA

Pero no es la única bomba estratégica de Microsoft. Continúan su alianza con Atomic Games para ofrecernos «Close Combat 2: A Bridge Too Far», la secuela de su primer wargame en tiempo real. Sus diferencias con el original vendrán en una mejor y más detallada reproducción del terreno, más modificable por la acción de la batalla; nuevas unidades y tácticas de combate; un scroll más suave y rápido; y un final controlado por el jugador. Todo enmarcado en la Operación Market-Garden, que tuvo lugar al final de la Segunda Guerra Mundial.

También en este contexto bélico se ambientarán «Ardennes Offensive» y «Achtung Spitfire!». «Decisive Battles of World War II: Ardennes Offensive» es un wargame de SSI/SSG que en un principio se iba a denominar «The Last Blitzkrieg». Ambientado en la batalla de las Ardenas, se caracterizará por estar en SVGA, usar una IA avanzada, y un manejo más agradable que el de los wargames clásicos.

Por su parte, «Achtung Spitfire!», es un wargame de combate aéreo táctico de Avalon Hill, en la línea de «Over the Reich». Estará dotado de un sistema de juego más evolucionado que éste, más en "tiempo real", con una adecuada ambientación, y la inclusión de los modelos de aviones presentes en la segunda contienda que tomaron parte en los episodios históricos más relevantes de la Batalla de Inglaterra.

Sin dejar de lado la guerra, también tenemos en el horizonte «Man of War» y «Uprising». «Man

of War» es de Strategy First/Simulations Canada –creadores para SSI de «Steel Panthers» o «Age of Rifles»–, y rememora una serie de combates navales de los siglos XVIII y XIX. El juego estará dividido en dos partes bien diferenciadas: la vista táctica, en la que planearemos los movimientos de nuestros barcos en un mapa, y la vista 3D, en la que veremos los modelos 3D de nuestro navío y los del enemigo, como si estuviéramos realmente en el puente de mando.

«Uprising» es una curiosa mezcla de estrategia y acción en primera persona ambientado en una guerra futurista y realizado en un entorno 3D creado especialmente por Cyclone Studios para 3DO. La parte estratégica nos hará responsables de la construcción de bases y unidades militares, la investigación y el manejo de recursos. La parte arcade nos pondrá a los mandos de un tanque de asalto equipado con un amplio rango de armas para aniquilar al enemigo.

Para finalizar, aunque no son específicamente novedades, no podemos dejar de reseñar la aparición de tres títulos. Interplay parece que por fin se decide a publicar «Waterworld», estrategia en tiempo real ambientada en la película y con unos toques de rol. La apuesta estratégica de Acclaim es «Constructor», un típico juego de construcción de imperios y manejo de recursos conducido con un gran sentido del humor. Por su parte, Eidos se descuelga con «Conquest Earth», su particular respuesta a «C&C», que pone a la Tierra como campo de batalla entre humanos y extraterrestres invasores. Como colofón, el nuevo título de Empire/Talonsoft: «Battlegroung 6: Napoleon in Russia».

AMANTES DEL CORREO

Comenzamos con aquellos de vosotros que nos remitís vuestras cartas por el tradicional y entrañable correo ordinario.

Saludamos a Francisco Nájera Hernández, de Madrid, que en su nutrida carta nos pide una solución para la misión 13 del bando Eurocorp en **«Syndicate Wars»**. Como dices que algún truco también te vale, cuando te pidan tu nombre, escribe POOSLICE, y durante el juego con ALT-C pasas de nivel, con ALT-T teleportas al agente a la posición del cursor, con SHIFT-Q consigues toda la vida y las armas, y con "." (punto) te dan 10.000 créditos. Además de este truco, nos ofrece otro para «Settlers II» –que os vendrá muy bien a muchos, pero sobre todo a Fernando Sevilla Noarbe–, y que consiste en editar el fichero MISSION.DAT con el edit de MS-DOS. Al abrir dicho fichero, encontraremos una sucesión de números: 1100000000, en la que si cambiamos todos los 0 por 1 y guardamos el fichero, cuando ejecutemos el juego tendremos acceso a todas las misiones.

Daniel Pacheco, de Madrid, nos reclama un truco para **«Caesar II»**, y la verdad es que lo tenemos: escribe TARMAC para acceder al cheat mode, y después tecleando CHRISEDWARDS obtendrás todas las armas, con ARLOEISENBERG recibirás la vida completa, y con BHARDIN tus barreras serán invencibles.

Pasamos ahora al también madrileño Manuel Sarrión, que pasa sus apuros para hacer despegar la nave espacial en **«Civilization II»**. Has de saber que hasta que no tengas la nave completa no la podrás lanzar al espacio. Lo primero que has de producir son Spaceship Structural, sobre las que tendrás que montar Spaceship Modules para albergar a los colonos, y Spaceship Components, las unidades de potencia y combustible. El número de módulos y componentes a construir depende del número de estructuras que forman el tamaño de la nave.

Manuel aprovecha su carta y nos hace otra consulta sobre una dificililla fase GDI de **«C&C»**: el rescate del agente secreto Delphi. Lo primero es desplazar a tus tropas y el Construction Yard hacia el Este siguiendo la línea de la playa hasta que puedas dirigirte al Norte, momento en el cual plantarás tu base cerca de los acantilados más al Este y lejos del alcance de las torretas enemigas. Recolecta tiberio y protege un poco la base con orcas hasta que te encuentres con fuerza para dirigirte a la base enemiga que hay al Norte. Fíjate entonces en la batería SAM que hay en la esquina más al Este de la base y que puede ser destruida desde el acantilado de abajo, al igual que una serie de plantas de energía que provocarán la desactivación del obelisco de luz. Ahora viene la parte más arriesgada, en la que tienes que conseguir introducir un APC –bien protegido por otras unidades– en la base para contactar con Delphi y que venga un helicóptero a rescatarlo.

Como seguís teniendo problemas para cargar los escenarios para **«Warcraft II»** que creáis ►


Ardennes Offensive

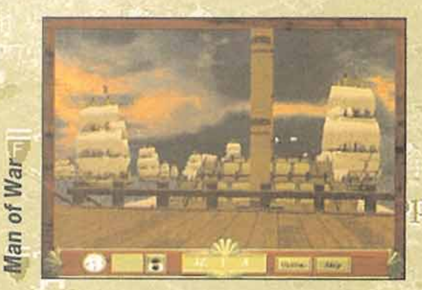

Atchung Spitfire


Close Combat 2

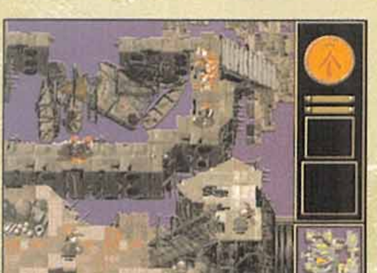

Constructor

«Age of Empires» será una excitante mezcla entre la obra maestra de Sid Meier y «C&C», con apasionantes opciones multijugador y un nivel gráfico elevadísimo


Age of Empires


Man of War


Uprising


Waterworld

Muchos sois los estrategas que pedís que publiquemos vuestras direcciones de Internet para conectaros unos con otros. ¿A qué esperas tú para hacer lo mismo?

con el editor o que conseguís por otro método, voy a repetir lo que debéis hacer. Primero, los ficheros .PUD deben estar en el directorio de «Warcraft II». Después, para jugar con ellos arrancáis normalmente el juego y cuando estéis en él, seleccionáis Un Jugador, luego Escenario Propio, después Seleccionar Escenario, en la opción de Tipo escogéis Escenario Propio y aparecerá la lista de ficheros .PUD para que podáis escoger uno en el que jugar. Los últimos en hacernos esta consulta fueron Miguel A. Sánchez, de Málaga, y Miguel A. Alonso, de Gijón.

Finalmente, en el apartado de breves, damos la palabra a unos cuantos amigos. Jesús Ulises Rodríguez Santana, de Las Palmas, quiere saber el código, o alguna estrategia, para pasar la fase 11 y sucesivas de **«Offensive»**. Juan José Gascón Traver, de Barcelona, desea conocer pistas o trucos para **«Warhammer: Shadow of the Horned Rat»**. Y, por último, Manuel Arencibia reclama una estrategia infalible para pasarse la fase 11 de **«Z»**. Ahí queda eso.

USUARIOS DE INTERNET

Cada vez más numerosos y mejor organizados, mandándose mails unos a otros; participando constantemente en partidas multijuador por la Red; leyendo las últimas noticias estratégicas en el grupo ***es.rec.juegos.estrategia***; y charlando en distintos canales IRC, como el de Estrategia que Miguel Ángel Rodríguez ha creado en IberNet. Miguel A. es uno de nuestros estrategas cibernautas más activos, y su dirección para que podáis poneros en contacto con él es: ***marg@cyl.com***. Por mi parte, te diré que «Civilization» no está en castellano, y que asistiré, de incógnito a tu canal un día de estos.

Otro amigo muy activo en Internet es Juan Carlos Pérez (***jcperez@jet.es***) que también nos da la bienvenida a su interesante página web ***http://web.jet.es/jcperez*** que podemos visitar. Os reta a partidas multijugador por la Red, igual que Toni y Javi (***ca187156@colon.net***), y Estiven (***ivan@manware.es***) de los que os indico sendas direcciones. Estiven, además, nos da unas recomendaciones para «Theme Hospital»: hacer las salas y habitaciones bastante espaciosas, vigilar bastante las muertes de los pacientes, y elegir lo más guapa posible a la mujer de recepción.

Ángel C. García también quiere dar a conocer su dirección (***acgarcia@tinn.net***) y pide trucos para «Heroes of Might & Magic II». Prueba a teclear: 8675309 para ver el mapa entero, 32167 para que tu héroe obtenga 5 dragones negros, 911 para ganar la partida, y 1313 para perderla –mira en la sección "Código Secreto"–.

Ahora llega el e-mail de Ángel Sánchez, con un curioso truco para **«Heroes of Might & Magic»**. Consiste en que cuando estemos en la pantalla de combate con un enemigo, y dispongamos del hechizo Revivir, lo lancemos, aunque sólo funcione para los fantasmas. Al lanzarlo pueden pasar dos cosas: que eliminemos al ejército más numeroso del enemigo, o que se quede colgado. Ángel pide una solución para la misión GDI de **«C&C»** que va después de la que destruyes el centro de comunicaciones NOD con el rambo. ¿Sugerencias?

Alfredo V. Ríos nos escribe para ayudar a Miguel Rodríguez con su atasco en la fase 19 de **«Z»**. Prueba lo siguiente. Con robots y el tanque mediano toma los territorios de la izquierda; y pon los tanques medianos en el cruce de carreteras para repeler a los tanques pesados enemigos. Manda tropas al centro para recoger los vehículos, y un tanque pesado para proteger la fábrica de tres estrellas de la zona inferior derecha. Cuando tengas la zona inferior, y toda la zona central medianamente controlada, con la fábrica de cinco estrellas construiremos alguna unidad más para que se una a las que ya tenemos en el asalto final al fuerte enemigo.

Para terminar, unas respuestas breves. A Héctor Alonso decirle que no hemos publicado solución de «X-COM: Terror from the Deep». José R. Sánchez (***jsanchez@bicho.eui.upm.es***) espera vuestros e-mails explicándole cómo se juega a través de Internet, aunque también puede consultar el especial de Juegos por Internet que publicamos en los números 15 y 25 de Micromania –Tercera Época–. Y para Jaume y Xavi Mendieta, nada más que transmitir su petición de ayuda para la tercera parte de la misión octava del bando Eurocorp en «Syndicate Wars».

Un mes más toca a su fin. Os cito aquí para el mes que viene, no sin recordaros antes que sólo ésta es la auténtica Escuela de Estrategas. Rechazad imitaciones...

El Estratega Anónimo
(alias Simón Bolívar)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

HI-SCORE SCORE<2>

concurso

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO



Este mes junto con la revista encontrarás el primer fascículo de "La Pequeña Gran Historia de los Videojuegos".

Pero además del fascículo coleccionable, regalaremos todos los meses los mejores juegos de las principales compañías de software.







Y empezamos este mes con Electronic Arts. Sorteamos 100 juegos de esta compañía (10 lotes de 10 de sus grandes juegos) entre todos los que averiguen la respuesta correcta a las preguntas que planteamos. Empápate bien de historia, porque estos títulos pueden ser tuyos:

Abuse, Wing Commander III, US Navy Fighters, Seal Team Classics, Michael Jordan in Flight Classic, Magic Carpet Classic, Space Hulk, Fire Fight, Storm, Fade to Black Classic





Preguntas concurso:

1.- ¿En qué año se puso a la venta en nuestro país el Sinclair ZX Spectrum?
2.- En 1911, Charles R. Flint montó una empresa ¿sabrías decirnos el nombre?
3.- ¿Cuál es el nombre del primer ordenador comercial?
4.- 1982 fue el año de lanzamiento de la primera consola ¿sabes cuál era?
5.- ¿En qué año se inició realmente la industria informática española?
6.- En las Navidades de ese año se puso un ordenador como regalo de moda ¿sabes cuál era?
7.- ¿Cuál fue la primera revista española especializada en juegos de ordenador?
8.- Dinos qué dos grandes compañías dominaban el mercado europeo del software en europa.
9.- Microsoft se asocia comunmente a una persona ¿a quién?
10.- Sabrías decirnos al menos, dos juegos de los diez más importantes de la primera mitad de los ochenta?





2

CREDIT 01

Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ""HISTORIA DEL VIDEOJUEGO".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ, que recibirá cada uno el siguiente lote de juegos de Electronic Arts para pc: Abuse, Wing Comnander III, U.S. Navy Fighter, Seal Team Classics, Michael Jordan in Flight, Magic Carpet, Space Hulk, Fire Fight, Storm, Fade To Black. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de mayo de 1997 al 30 de junio de 1997.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromania.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- ....

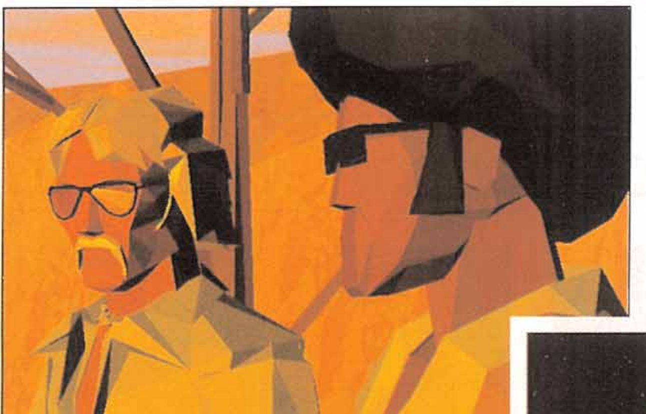
3.- .... 4.- ....

5.- .... 6.- ....

7.- .... 8.- ....

9.- .... 10.- ....

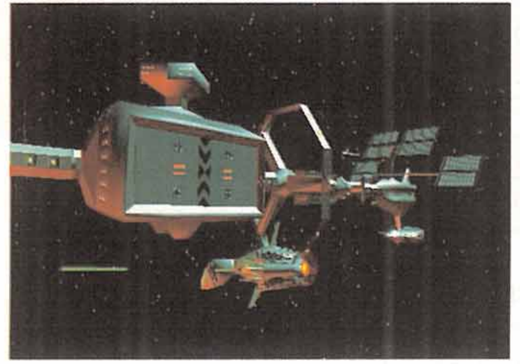
sumario



76 INTERSTATE ´76
(PC CD)

Con un ambiente típico de las películas de los setenta, llega este arcade de conducción en el que tendremos que convertirnos en un demonio sobre ruedas, para defendernos de todos los que nos ataquen en las desérticas carreteras norteamericanas.

No podréis decir este mes que no hemos hecho una sección para todos los gustos. ¿Qué buscáis, aventuras? «Ark of Time» y «Legacy of Kain» son perfectas. ¿Queréis acabar con cientos de enemigos? «Outlaws» y «Redneck Rampage» serán vuestra mejor elección. ¿Conducir es lo vuestro? Echad una mano a «Deathdrome» y «Porsche Challenge». ¿Sóis unos fanáticos de los plataformas? Mirad fijamente «Bug Too!» y «Bubsy 3D».
Puede que penséis que esta revista es insuperable, pero dad tiempo al tiempo, esperáos al mes que viene y veréis lo que es bueno. Hasta entonces...



92 DARKLIGHT CONFLICT (PC CD)

Un impresionante arcade espacial que sigue el estilo de la saga «Wing Commander», con unos increíbles efectos de luces que os dejarán boquiabiertos.

72 WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL (PC CD)
TERRATOPIA (PC CD)
¡MÚSICA MAESTRO! (PC CD)
CINEMEDIA (PC CD)
TODO DEPORTES 97 (PC CD)
SAMURAI SHODOWN III (PlayStation)
CONQUEST OF THE NEW WORLD (PC CD)
DELUXE EDITION (PC CD)
QUAKE MISSION PACK II: DISSOLUTION OF ETERNITY (PC CD)
KING´S FIELD (PlayStation)
102 ARK OF TIME (PC CD)
104 REDNECK RAMPAGE (PC CD)
106 BUG TOO! (PC CD)
110 4-4-2 (PC CD)
112 PYST (PC CD)
113 DEATHDROME (PC CD)
114 BUBSY 3D (PlayStation)
115 SWAGMAN (PlayStation)

96 OUTLAWS (PC CD)

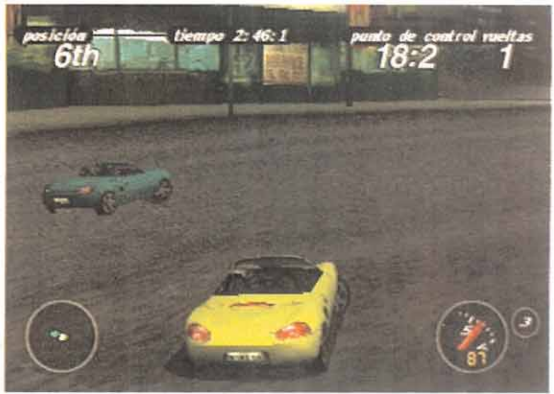
En el lejano oeste, sólamente los más duros, o aquellos que tengan el gatillo más rápido, pueden sobrevivir. Ayuda a un sheriff retirado a rescatar a su hija de las garras de una banda de forajidos, capitaneada por un malvado magnate.





98 LEGACY OF KAIN (PLAYSTATION)

Ser vampiro puede aportar fenomenales poderes, pero también la maldición de vivir eternamente en busca de venganza. Atrévete con esta aventura al más puro estilo nipón.



108 PORSCHE CHALLENGE
(PLAYSTATION)

La marca de vehículos que más atrae a los amantes de la velocidad, ya tiene un videojuego en exclusiva.



CINEMEDIA

UNA GRAN BASE DE DATOS

CANAL +
Disponible: **PC CD (WINDOWS, WIN 95)**
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA

En «Cinemedia» se ha reunido una gran parte de la historia envuelta en celuloide, para ofrecernos una de las más completas enciclopedias multimedia hechas al respecto de este tema. Más de 20.000 fichas técnicas de películas y cineastas, numerosos vídeos, fragmentos de bandas sonoras y más de 3.000 fotografías estarán a nuestra disposición para aprender y descubrir los entresijos de este pequeño gran mundo que es el cine español.



¡MÚSICA MAESTRO!

APRENDE MÚSICA Y DIVIÉRTETE

UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
EDUCATIVO

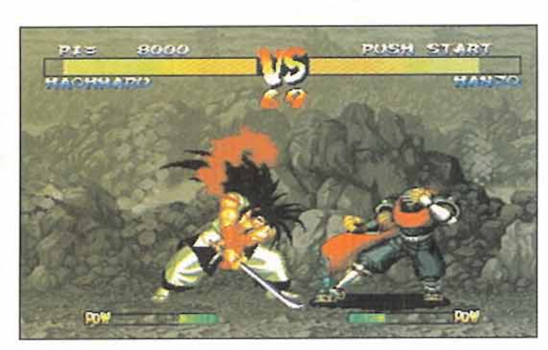
El programa «¡Música Maestro!», pretende lograr que el aprendizaje de la música, por medio de un instrumento tan sencillo como bonito, la flauta, sea ameno y divertido. Con Rick, protagonista de la aventura musical, podremos viajar a cuatro puntos diferentes del globo: El Tibet, Perú, la selva africana y Navarra, donde nos enseñarán canciones típicas. Uno de los mayores alicientes y atractivos del producto es que, junto con el programa –traducido y doblado al castellano–, se incluye una flauta Yamaha de regalo, perfecta para que los niños inicien su andadura en el apasionante mundo de la música.



Samurai Shodown III

Doce contra el diablo





SNK
DISPONIBLE: **PLAYSTATION**
ARCADE DE LUCHA

La leyenda dice que Zankuro Minazuki fue engendrado en un río de sangre, reuniendo en su cuerpo todo el odio del Universo. Con su espada demoniaca ha sembrado el terror en la comarca durante años y ya es el momento de pararle los pies. Doce intrépidos samuráis se han lanzado a una misión desesperada en la que las posibilidades de victoria son ínfimas, pero donde es necesario vencer, por el bien de la raza humana.

Nos encontramos ante la tercera parte del que ha sido, es y será por mucho tiempo, uno de los arcades de lucha, uno contra uno, más famoso y seguido por las legiones de aficionados a este género que hay por todo el mundo. A los personajes ya clásicos como Haohmaru, Galford y Hanzo Hattori, se unen otros nuevos, todos con el deseo de acabar con el malvado samurai demoníaco.

«Samurai Shodown III» no ofrece más que lo mismo que había en las dos partes anteriores, pero con una mayor calidad técnica, es decir, golpes, saltos, paradas, mutilaciones y ataques mágicos, todo bajo un marco incomparable de belleza, como son los escenarios y dibujos manga que pueblan el programa por todas partes.

Este título ha sido creado pensando sobre todo en los incondicionales del género que, sin buscar parámetros como son la originalidad o el argumento, sí esperan encontrar una muy nueva remesa de golpes violentos, magias espectaculares y un derroche de calidad gráfica y sonora realmente sorprendente, pero que no deja de pecar de una muy poca originalidad, ya que estamos más que saturados de arcades de lucha. ¿No se han planteado los señores de SNK hacer juegos para PlayStation que sean originales, además de poseer una buena dosis de jugabilidad y preciosistas gráficos?

76

C.F.M.

Warcraft II: Beyond

La batalla continúa

BLIZZARD
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ESTRATEGIA

Tras la destrucción del portal dimensional, parecía que todo había terminado y que las huestes orcas ya estaban confinadas en su mundo. Pero espías del reino consiguieron información acerca del nuevo ejército de las tinieblas que estaba siendo formado para derrotar de una vez por todas a los humanos.

Con este argumento aparece, traducida y doblada al castellano, la primera expansión de «Warcraft II». Tanto personajes como magia y construcciones no han variado, pero sí se han añadido nuevos detalles, como los héroes,

King´s Field

La isla maldita







FROM SOFTWARE
Disponible: **PLAYSTATION**
AVENTURA

La isla de Melanat siempre había inspirado historias que helaban la sangre. Durante años, cualquier persona que se adentraba en la misma, regresaba loca o moribunda. Por aquel entonces, Alfred, rey de unas tierras cercanas, navegó hasta allí y volvió con la espada de la luz de la luna, iniciándose un tiempo de prosperidad. Sin embargo, la espada fue robada por monstruos, y Alex, favorito del rey, se ofrece voluntario para dirigir una expedición a la isla y recuperar la espada. Pero el barco naufraga y te encuentras solo y sin armas en la orilla de la misma.

Con esta difícil misión se inicia la acción de «King's Field», un juego con componentes de arcade, aventura y magia que discurre por los indómitos parajes de la misteriosa isla.

A través de nuestra aventura deberemos usar armas y hechizos que fulminarán a los variados enemigos, conseguir objetos –nuevas armas, armaduras, alimentos, y demás– escondidos en insospechados lugares y conversar con diversos personajes que proporcionarán vital información para el transcurso de nustra aventura. Para llevar a cabo todas estas acciones, nuestro personaje podrá moverse libremente inmerso en un entorno 3D, aunque no con la rapidez de los famosos arcades de similar perspectiva. La experiencia es parte fundamental, pues a medida que vayamos avanzando, la potencia de hechizo y ataque irá incrementándose favorablemente.

Lo que ocurre es que, sin tener malos gráficos ni sonido, ninguno de los ingredientes que componen el juego llaman la atención por sí solos, y esto da como resultado un juego técnicamente correcto pero de jugabilidad ajustada. Esperemos que From Software, la madre de la criatura, aproveche su gran potencial en los próximos proyectos.

J.J.V.

72

the Dark Portal

personajes mucho más poderosos de lo normal, con más puntos de vida, de ataque y de defensa. También se han añadido nuevas escenas de vídeo, y más pistas de audio.

¿Qué más podemos decir acerca de una impresionante ampliación del juego considerado como la panacea de los títulos de estrategia en tiempo real?

C.F.M.

84





TODO DEPORTE 97

TONELADAS DE SUDOR

COMUNICACIÓN INT./EFE
Disponible: **PC CD (WINDOWS, WIN 95), MAC CD**
BASE DE DATOS/MULTIMEDIA

Efe ha querido dejar constancia de su labor informativa –en el ámbito deportivo– durante el año pasado. En esta obra podremos consultar los resultados y comentarios de la mayoría de competiciones acaecidas en cada deporte, consultar un calendario de las del 97 y recordar el evento del año: los Juegos Olímpicos de Atlanta. Con gran cantidad de fotos y audio, lo único que se hecha en falta es alguna que otra secuencia de vídeo.



NIGHT WARRIORS TERRATOPIA

EL PODER DE LOS ANIMALES

VIRGIN
Disponible: **PC CD(WINDOWS, WIN 95), MAC CD**
EDUCATIVO

Virgin ha creado una aventura dirigida hacia el público infantil, repleta de puzzles y acertijos, especialmente diseñados para desarrollar la temprana inteligencia de los niños. Los gráficos, que tienen la calidad de auténticos dibujos animados, la música y efectos sonoros, dignos de una superproducción cinematográfica, y el hecho de que esté traducido al castellano, hacen de este título uno de los más recomendados de cuantos hay en el mercado actual para el público menor de edad.



Conquest of the New World -Deluxe Edition-

Nuevas tierras

QUICKSILVER/INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA



Al igual que en la edición normal del juego, tomaremos el papel de una tribu indígena o de alguno de los cinco países europeos incluidos para vernos inmersos en las luchas acaecidas en el siglo XVI por el control del Nuevo Mundo.

Es importante destacar que no pretende ser una fiel simulación de lo allí ocurrido, sino sólo una recreación de las circunstancias que pudieron darse, y como prueba decir que en cada partida se genera un "Nuevo Mundo" con un mapa distinto.

Pero, y esto es lo importante, ¿cuáles son las novedades con respecto a su predecesor? En primer lugar, se observa la inclusión de nuevos escenarios y, para que nunca se queden cortos, la posibilidad de crearlos mediante un editor incorporado. Otra novedad es la incorporación de diferentes habilidades a cada país europeo, cuando antes lo único relevante era elegir entre nativos y europeos. Por último, se han añadido nuevos descubrimientos –ruinas, pirámides, bosques, minas de metal...–, listas más detalladas de los edificios de las colonias y alianzas comerciales.

La calidad general del programa es muy buena, al igual que su predecesor, pero la duda viene cuando nos cuestionamos si las novedades incluidas lo hacen diferente del anterior.

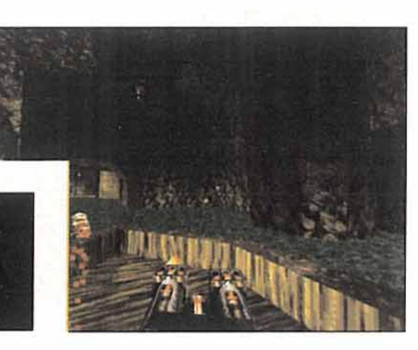
J.J.V.

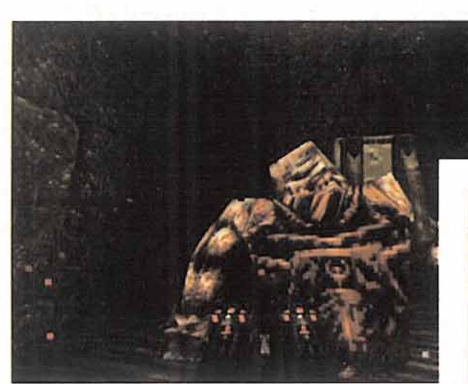


Quake Mission Pack Nº2: Dissolution of Eternity

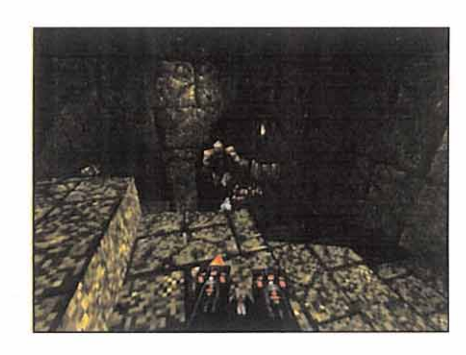
Lo bueno nunca muere

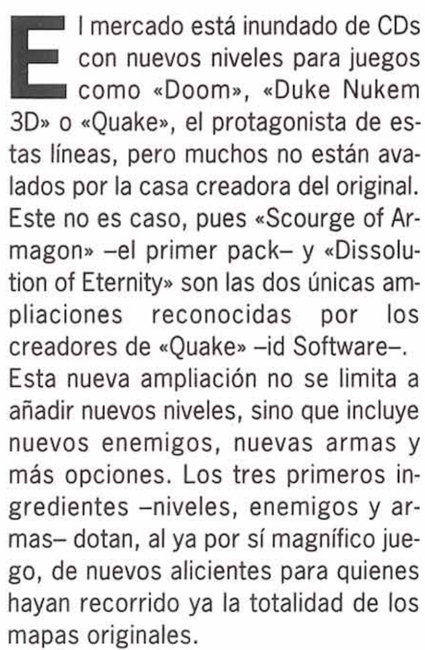
ROGUE/ID SOFTWARE
Disponible: **PC CD**
ARCADE











El mercado está inundado de CDs con nuevos niveles para juegos como «Doom», «Duke Nukem 3D» o «Quake», el protagonista de estas líneas, pero muchos no están avalados por la casa creadora del original. Este no es caso, pues «Scourge of Armagon» –el primer pack– y «Dissolution of Eternity» son las dos únicas ampliaciones reconocidas por los creadores de «Quake» –id Software–.

Esta nueva ampliación no se limita a añadir nuevos niveles, sino que incluye nuevos enemigos, nuevas armas y más opciones. Los tres primeros ingredientes –niveles, enemigos y armas– dotan, al ya por sí magnífico juego, de nuevos alicientes para quienes hayan recorrido ya la totalidad de los mapas originales.

En cuanto a las opciones, va especialmente dirigido a personas con posibilidad de jugar en modo multijugador –ya sea por serie, red, modem o Internet–. Con él, podremos acceder, además de a los ya típicos modos cooperativos y "deathmach", a varias variantes del modo "Capture the flag". Para quienes no conozcan aún su desarrollo, el objetivo es capturar la bandera del jugador –o equipo– enemigo y llevarla hasta nuestra base; por otro lado, el contrario/s deberá evitarlo e intentará hacer tres cuartos de lo mismo. Esta nueva modalidad –muy extendida ya por Internet– también puede practicarse con tres equipos, cada uno con su bandera, o con una bandera para todos. Con «Dissolution of Eternity» la diversión está asegurada.

J.J.V.

81

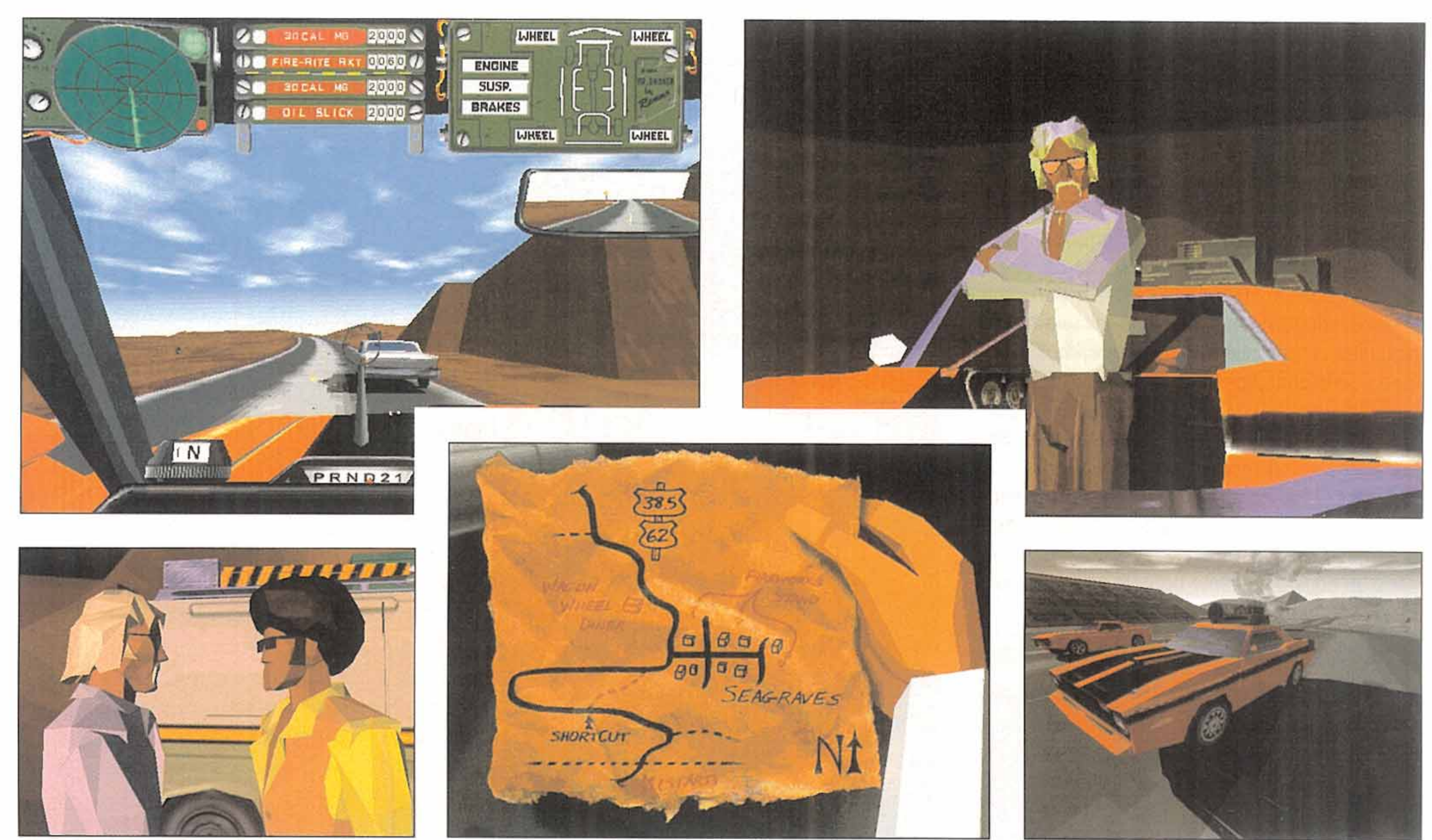
FUNKY sobre ruedas

Que suenen las guitarras wha-wha, que se vean las patillas y el pelo a lo afro, que rujan los motores de los "muscle cars" y que ondeen los pantalones de campana porque Activision nos va a transportar a los años 70 americanos. ¿Es una serie de televisión? ¿Es un simulador? ¿Es un arcade 3D? No, es «Interstate '76», un simulador de combate 3D sobre ruedas con todo el "look" de las series de televisión norteamericanas de los años 70.

RECOMENDADO MICROMANÍA



Interstate'76



Desde luego, original sí que es la nueva creación de los chicos de Activision: una serie de los años setenta en forma de videojuego.

Aparte de una historia principal dividida en misiones, «Interstate '76» cuenta con otras opciones, como el modo "Melee".

ACTIVISION
Disponible: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

Esta nueva producción de Activision es todo un ejercicio de estilo. ¿Quién no recuerda «Los Ángeles de Charlie», «Los Hombres de Harrelson» o «Stursky y Hutch»? Pues eso es lo que vamos a encontrar en este «Interstate '76». Una serie americana de los años setenta en forma de videojuego. ¿O es al revés, un videojuego en forma de serie años 70? En definitiva, se trata de un simulador de combate automovilístico tridimensional con multitud de opciones, carismáticos personajes, mucho olor a gasolina, una historia típica de "telefilme" y mucha acción.

LOS VIGILANTES DE LA CARRETERA

«Interstate '76» es la historia de una venganza y de un par de hombres que recorren las carreteras de un desierto al sur de Estados Unidos en busca de venganza. La sorprendente introducción del juego, en la que podemos ver por primera vez a los actores poligonales que lo protagonizan, nos muestra cómo el malo de la historia engaña y dispara contra una mujer que dedicaba su vida a pilotar su "Picard Piranha" junto a sus compañeros de ruta en pos de la justicia. Uno de estos compañeros, que luego será el nuestro, la recoge del suelo y le promete que avisará al hermano de la chica para continuar su tarea. De esta forma el jugador se verá inmerso en la acción. Primero como inexperto conductor y a medida que se desarrolla la acción como especialista en conducir y disparar contra los villanos, hasta enfrentarse con el mafioso que abatió a su hermana. Para llevar a cabo esta tarea, en la que el juego mostrará una interesante combinación de simulación y aventura, nos tendremos que poner al volante del coche de la chica para completar una serie de misiones enlazadas por secuencias animadas donde de nuevo veremos las peripecias de los protagonistas del juego, y donde se sentarán los antecedentes de cada misión. Al comienzo de cada una de estas fases también recibiremos instrucciones de nuestro compañero de fatigas, quien nos guiará en todo momento y nos indicará los objetivos a conseguir. Cada una de las 17 misiones tiene entidad propia y unos objetivos muy concretos, siendo la variedad y, por supuesto, los enfrentamientos con otros vehículos, la nota ►

Una serie americana de los años setenta en forma de videojuego. ¿O es al revés, un videojuego en forma de serie años 70?

dominante. Así pues, deberemos aprender a conducir un coche típico de los años 70 –existe una fase opcional de entrenamiento– a la vez que nos veremos obligados a manejar al mismo tiempo el armamento que lleva montado nuestro vehículo.

En estas fases de acción, que son la columna vertebral del programa, los gráficos siguen siendo tridimensionales y muy parecidos a los de cualquier simulador de carreras, pero con la peculiaridad de que tenemos mil una teclas a nuestra disposición para conducir, mostrar el mapa de la zona, los objetivos a cumplir, el radar, las armas y un largo etcétera. Sin embargo, el control del juego no resulta tedioso. Sobre todo si de dispone de un joystick.

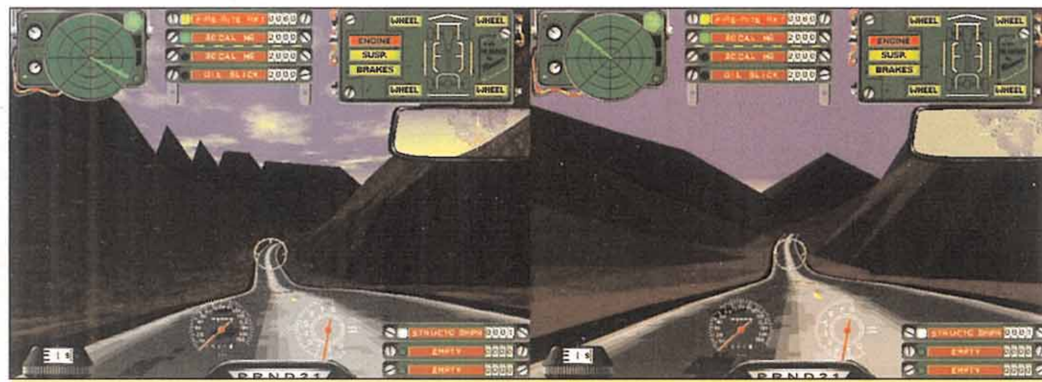
El nivel gráfico en general es bastante bueno, aunque para correr a la perfección el programa con todos los detalles al máximo es necesario un equipo bastante potente –como ya viene siendo habitual últimamente.

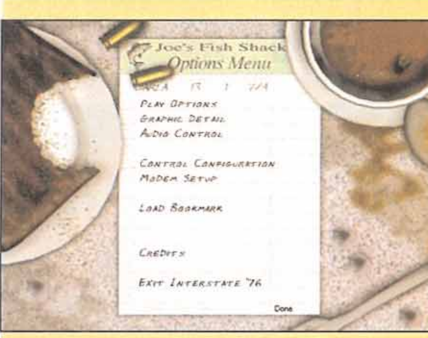


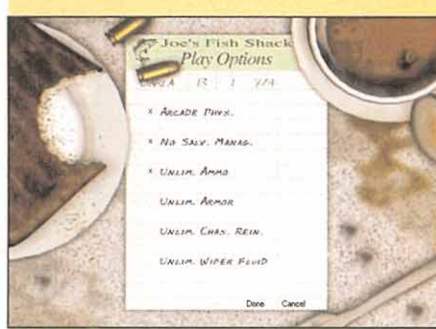
DUELOS EN LA CARRETERA

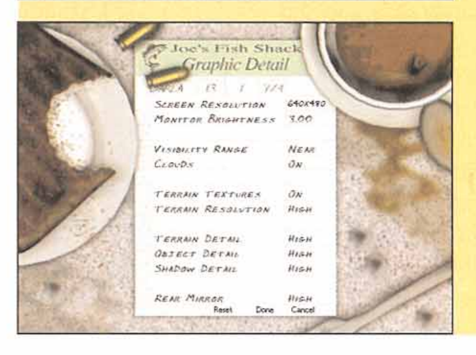
Pero este modo de juego, no es el único que soporta «Interstate '76». Es decir, aparte de una historia principal dividida en misiones, como si de una aventura se tratara, el programa cuenta con otras opciones que se acercan más al mundo del arcade, sin dejar de ser en esencia, un simulador de carreras. Nos referimos al modo "Melee", que a su vez presenta tres opciones diferentes. Por un lado, podemos tomar parte en un duelo para varios jugadores utilizando una red local, modem o incluso a través de Internet, mientras que por otra parte, podemos jugar en compañía de nuestros colegas poligonales en misiones sueltas en las que podemos elegir y equipar el coche que queramos de entre los 30 modelos disponibles. Éstas misiones son diferentes a las que encontramos en el juego principal y plantean objetivos muy diversos: desde escoltar un autobús escolar, hasta poner orden en una zona comercial repleta de gamberros al volante. Por último, tenemos la opción de duelo, en la que lucharemos en solitario contra un villano motorizado controlado por el ordenador y elegido por nosotros.

Ni que decir tiene que el modo multijugador es el más divertido de todos, ya que en él podremos demostrar nuestra destreza al volante junto con nuestros amigos, pero no hay que desdeñar el modo de duelo, ya que además nos servirá como entrenamiento a la hora de enfrentarnos a los villanos en las misiones principales.









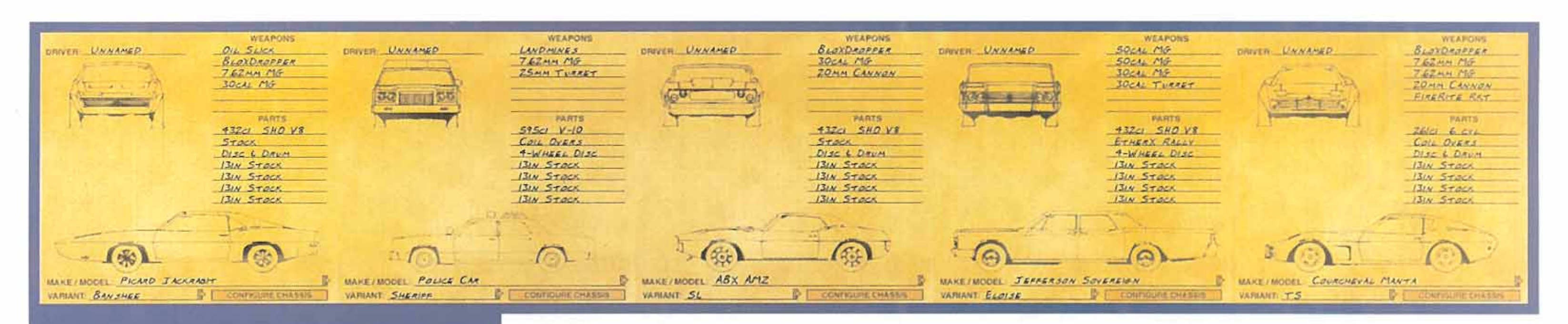
Hasta el último detalle

«Interstate '76» es un juego muy exigente a nivel gráfico. Exprime al máximo la tecnología "DirectX" para Windows 95, pero necesita de una gran máquina para disfrutar de unos gráficos suaves y vibrantes. Sin embargo, y conocedores de este tema, los chicos de Activision han dotado al programa de un completísimo menú de configuración –accesible desde cualquier punto del juego– mediante el cual podemos variar todos los parámetros habidos y por haber relacionados con los gráficos, el sonido o la conexión en red de varios ordenadores para el modo multijugador. De esta manera, podemos adecuar perfectamente el juego a nuestras necesidades para disfrutar de lo que en definitiva nos ofrece «Interstate '76»: acción a las cuatro ruedas.

Destacamos también otras opciones relacionadas directamente con el juego, como son los modos "cheat", a los que podemos acceder cuando no nos importe el no poder pasar de nivel, que nos permiten obtener munición o armadura ilimitados. Una buena manera para pasar un buen rato sin preocuparnos de nada más que acabar con los malos de turno.

NUESTRA OPINIÓN

La idea de este programa es, cuanto menos, bastante original. ¿quién no ha soñado de pequeño con protagonizar un "telefilme" de los años 70? Pues ahora tenemos la oportunidad de unirnos a una banda de justicieros motorizados en un juego que rebosa estilo y adicción por los cuatro costados. Activision ha explotado al máximo la tecnología "DirectX" de Windows 95 para ofrecernos un juego visualmente muy espectacular, aunque para disfrutar de él



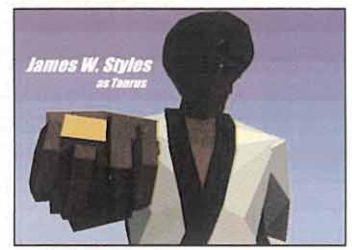
Los "Muscle Cars"

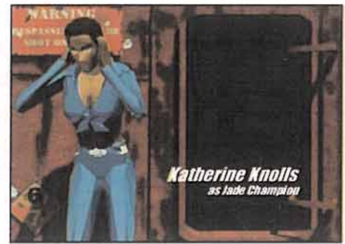
Así se llamaban estos típicos coches americanos de los años setenta que se bebían la gasolina y hacían alarde de una potencia y rudeza notables. En «Interstate '76» podemos manejar 30 de estos modelos de automóviles, totalmente configurables, de la forma más realista. Porque los programadores de Activision han sabido recrear a la perfección el comportamiento de estos broncos diablos sobre ruedas para ofrecernos el espectáculo de una conducción agresiva y no exenta de fantásticos detalles, como el deterioro de la chapa a medida que combatimos o el humo de un motor abatido por las armas enemigas. Y es que de eso se trata, en definitiva, el juego con «Interstate '76». De ponerse al volante de un monstruo sobre ruedas y hacer rugir su pesado motor al ritmo de música "funky" por los desiertos del sureste americano. Lo más atractivo, la variedad de estas máquinas que encontramos en el programa: desde el coche más potente y rápido al camión más poderoso, pasando por diferentes modelos de furgonetas. Todo un muestrario de vehículos que ya son de época al alcance de nuestra mano.

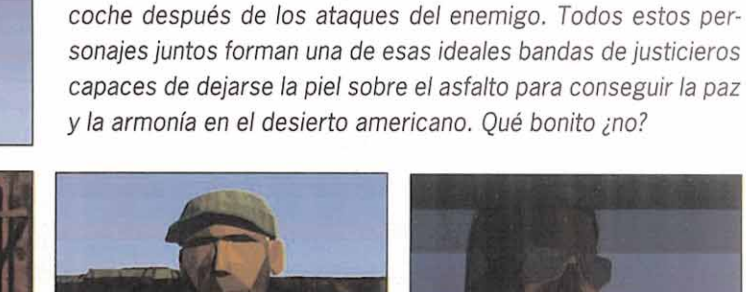
Los protagonistas de la serie



En la presentación del juego conoceremos a todos los protagonistas de este «Interstate '76» al más puro estilo «Los Hombres de Harrelson», por poner un ejemplo. Por un lado está "Groove Champion", o sea, nosotros, que es el tipo que debe vengar a "Jade Champion", o sea, su hermana, de un tipo muy mafioso y malvado llamado "Antonio Malochio". Y por otra parte, tenemos a los dos colegas del "prota" que no son otros que "Taurus", el tipo de color que a su vez también quiere vengarse de la desaparición de su familia, y "Skeeter", el típico manitas de todas estas series, capaz de dejar en perfectas condiciones nuestro coche después de los ataques del enemigo. Todos estos personajes juntos forman una de esas ideales bandas de justicieros capaces de dejarse la piel sobre el asfalto para conseguir la paz y la armonía en el desierto americano. Qué bonito ¿no?









al máximo haga falta poseer un equipo de última generación.

El secreto del éxito de «Interstate '76» lo podríamos atribuir a dos factores principales. Por un lado, la cantidad de opciones disponibles de juego, que hace que, aunque en el fondo se trate de los mismo –conducir y disparar–, se ofrezca al jugador diferentes alternativas para divertirse ya sea de forma continua –cargando y salvando situaciones dentro de la historia principal– o de forma esporádica –formando parte de una partida multijugador o simplemente descargando adrenalina contra un solo vehículo–. La otra clave del programa se encuentra sin duda en el "look" general del juego del que tanto hemos hablado.

En el irresistible mundo de las series americanas de los años setenta protagonizadas por tipos duros cuyos diálogos no tienen desperdicio, sin bien en este punto nos encontramos ante un dilema. Porque ¿qué es mejor en este caso: dejar el programa en versión original para disfrutar del argot y el "deje" típico de la época en la que se inspira o traducir los diálogos al castellano? Bien, la verdad es que por ahora no se deja ninguna alternativa, ya que «Interstate '76» está en inglés –americano, mejor–, aunque su manual esté traducido al castellano. Y la verdad es que no vendría mal esa traducción, sobre todo a la hora de prestar atención a las explicaciones que recibimos al comienzo de cada nueva misión.

Así pues, quizá sea el tema del idioma –sin olvidar el de los requerimientos de sistema, por supuesto– es la única pega que podemos encontrarle a este divertido simulador de combate automovilístico. Por lo demás, diversión asegurada a ritmo de música "setentera" –grabada en CD-Audio, por cierto– en un programa que sin duda marcará época en cuanto a ambientación, estilo y calidad.



F.J.R.

MANIACOS DEL CALABOZO

Dejemos que nuestro espíritu se eleve y suba hasta lo más alto, atraviese el firmamento y se deje acariciar por los suaves rayos del sol, se recueste en el algodón de las nubes y goce de las tímidas corrientes de aire fresco. Y, cuando esté en tan envidiable situación, recordémosle bruscamente que ésta es una reunión de los Maniacos del Calabozo. Veréis qué susto.

Aquí no estamos para gaitas: nuestro espíritu no tiene tiempo de andar subiendo y bajando. Ha de quedarse con nuestra espada y escudo, y no "escaquearse" de las luchas y la mugre a que los andares nos conducen. Así que poned los pies en el suelo, espíritu incluido, y atended a la reunión, que algo os aportará.

Lo primero de todo, para ese espíritu inquieto, es recordarle que, si logra sobrevivir a la aventura en activo, aún quedan bastantes "entuertos por desfacer". ¿O alguien cree que en los territorios de «Anvil of Dawn» la gente se dedica al cante y al baile? Puede que sí hace algún tiempo, pero ahora la amenaza del Warlord les proporciona otros entretenimientos.

Y lo mismo para habitantes y turistas de «Stone Keep», «Entomorph», «Wizardry» o «Daggerfall». Lo más divertido, sin embargo, es que hay en «Lands of Lore II» y «Ultima IX» un montón de gente rascándose el ombligo. Veréis qué poco les queda de buena vida.

Oye, por cierto, a todos los que pedís que se os recomiende un juego, que sois bastantes, ¿para qué creéis que todos los meses os recito las aventuras del momento? Sed sutiles, leed entre líneas y veréis que siempre hay recomendación en esta primera parte.

Hala, ¿sois conscientes ya de vuestra tremenda responsabilidad? ¿A que ya no hay absurdas sonrisas en esas bocotas? Pues si ya estáis centrados, comenzamos la reunión.

OTROS MANIACOS

Abre fuego César Bernal, de Gerona, quien empezó jugando al rol con los clásicos de mesa –«Dungeons & Dragons», «Runequest» o «Cthulhu»–, dedicándose en la actualidad únicamente al GURPS, al «Ars Magica» y al «Magic: The Gathering» (?), aunque se apresura a aclarar que éste no es un JDR –entonces borro el interrogante–. En cuanto a JDRs de ordenador, su currículum está jalonado por algunos tan tradicionales como «Drakkhen», «Dark Heart of Uukrul» o «Eye of the Beholder», así como el clásico «Shadowlands», al que se refiere con los término "aquel con personajes tipo Manga que tenías que ir con antorchas que se acababan". Por cierto, más quisiera yo que hubiera actualmente algún JDR de su nivel: ya podrían reeditarlo.

El caso es que César está ahora con tres aventuras simultáneamente: «Menzoberranzan», «Anvil of Dawn» y «Lands of Lore». El único que ha terminado es el primero, del que ha disfrutado principalmente por ser sus personajes los protagonistas de numerosos libros que había leído, aunque confiesa que por lo demás no es gran cosa.

De **«Anvil of Dawn»** dice lo contrario: "genial en todos los aspectos, menos en el de la motivación por algún personaje". Es en este juego donde aparecen sus primeros problemas, en los que temo que no podré ser de mucha ayuda. En el Gran Sauco, no consigue encontrar y curar todas las raíces, por lo que le dice el espíritu –éste sí que puede andar elevándose, por cierto, mientras nosotros hacemos el trabajo sucio–. Pues nada, César, a buscar mejor: no hay ninguna difícil de encontrar. Asegúrate de que recorres todo el plano y de que curas a todas.

De las preguntas que planteas sobre la fortaleza de la Barrera, me temo que te he de decir lo mismo: explora bien todo y encontrarás la solución a tus problemas. Más aún: para conseguir atravesarla has de explorar todo el mapa, incluyendo la parte del suroeste que dices que te falta. Creo que en la última reunión comentamos algo.

Finalmente, hace un repaso de sus pertenencias especiales, a fin de que veamos si le falta algo. Tiene el Disco del Sol, el Disco del Equinoccio, la Piedra Corazón y la Jarra con el Ambar de

CALABOZO Lista

Los votos de los maniacos vuelven a llevar al primer lugar de la Calabozolista a «Lands of Lore», tras un mes de descanso. Tampoco resultan novedosos el mantenimiento del aspirante, «Anvil of Dawn», en la tercera plaza; o el descenso hasta el quinto lugar de nuestro anterior trono, «Ultima VII». Lo sorprendente viene de la mano del excelente «Entomorph», y que parece que se va haciendo con un hueco en vuestras preferencias. Y lo curioso viene con el casi olvidado «Veil of Darkness», que también ofrece un argumento entretenido.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• World of Aden: Entomorph
3• Anvil of Dawn
4• Veil of Darkness
5• Ultima VII: The Black Gate





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

Dragón, entre otras cosas; teniendo en cuenta que sólo ha explorado la zona este del territorio –no ha atravesado la Barrera– y el Gran Sauco, el veredicto es... vas bien. De **«Lands of Lore»** también hace preguntas, que me suena haber contestado suficientes veces para permitirme el lujo de no repetir una vez más. Los puntos de César van en bloque para «Menzoberranzan», que "a pesar de ser un juego simple, es con el que más he disfrutado".

Hablamos ahora de un clásico de reciente reedición en formato mejorado, **«Wizardry Gold»**, excelente JDR aunque no recomendable para inexpertos. Lo saca a colación David Valera, de Burgos, con el pretexto de formular un buen número de preguntas. Ante sus preguntas, voy a asumir un discreto segundo plano a fin de probar la solidaridad entre aventureros –en realidad, confieso mi total ignorancia sobre las respuestas–.

Procedo al bombardeo colectivo: ¿dónde está la City of Sky de los Helazoid?, ¿cómo conseguir que Sogheim le venda o fabrique un barco en New City?, ¿qué decir en Arms of Angus para no ser echado?, ¿para qué sirven estos objetos: Jewelled Cushion, Moonstone, Rebus Egge, Bone Combs & Brushes?, ¿qué hay que responder al monje del Palace of the Gran Melange en Munkharama?, ¿cómo usar las monedas que hay alrededor de una estatua, en Munkharama?

Y para demostrar que mi ignorancia no es total y absoluta, contestaré a las preguntas relacionadas con Orkogre Castle, que posiblemente le sean las más urgentes. Para entrar en la jaula de Gorkunga, el Mono Asesino, habrás de darle un plátano que encontrarás en las celdas del castillo. Ya en su jaula, encontrarás la forma de entrar en el destino de tu segunda pregunta, la Sala del Rey, al que habrás de entregar el mensaje de que eres depositario.

Tras la sesión a que nos ha sometido David, cerremos diciendo que, de sus puntos, cuatro van al objeto de sus desvelos –y de nuestros bostezos– y dos a «Pagan».

Desde luego, cómo sois de astutos. Basta que diga que hago una remisión general a los últimos 36 números para los problemas de **«Lands of Lore»**, y ya me estáis llorando conque si sólo tenéis los 17 últimos. En fin, aún caeré en la tentación de responderos, pero sólo si no me suena la pregunta. Como la de Beatriz Sebastián, de Zaragoza. Ha rescatado a Paulson, pero no tiene la llave de Vaelan –Vaelan's Key–. Triste, ¿verdad? Se pasa uno seis o siete meses explorando una mina, y cuando cree que ha terminado, zas, le falta lo más importante.

Tranquilos, que para eso estamos. Resulta que Paulson ha escondido todas sus cosas en un lugar muy próximo a aquel en que estaba escondido. Explora las paredes de las proximidades, en concreto las del sur, y localizarás una palanquita que abre el acceso al escondrijo. Y Beatriz, claro, dedica sus seis puntos a este juego de sus desdichas.

Más de «Lands of Lore», ahora por culpa de Diego Fernández, de Gijón (Asturias), quien sigue sin encontrar la segunda llave para la famosa puerta del nivel 4 –que, por cierto, conduce al refugio de Paulson–, y que dije en otra ocasión que está en el tercer piso. Diego sólo encuentra allí una llave, que usa nada más hallar. Espero que encuentres algo de carbón, para utilizarlo en la máquina de las oficinas y activar los transportadores que, desde el primer nivel, te llevarán a zonas inexploradas del citado tercer nivel.

Por suerte, también hay cuestiones, fáciles, sobre **«Veil of Darkness»**. En concreto, ¿cómo devolver al árbol del principio su forma humana? En realidad, el proceso es algo truculento, pero aplícalo sin preguntar a Don Árbol su opinión: préndele fuego –tirándole una lámpara encendida– y recoge sus cenizas. Luego encontrarás la forma de resucitarle: te ayudará a ello el sacerdote de un monasterio, así como un artilugio dorado.

Los puntos de Diego se equidistribuyen entre los objetos de sus dolores de cabeza. Aunque poco durarán en tal destino, ya que ha visto una "demo" de «Lands of Lore II» y le parece "que va a ser el mayor bombazo de todos los JDRs que hemos visto, eso sí, debe de tener unos requerimientos...".

OK. Correcto. That´s all folks. Hasta aquí hemos llegado. Punto y final. Finito. "C'est fini". The End. Stop. Supongo que habéis captado el mensaje tras este alarde idiomático. Si aún no, seguro que os despejarán las dudas las siguientes cuatro palabras: el próximo mes, más.

Ferhergón

The Island of Dr. Moreau

París. 1.997. H.G. Wells y el videojuego se unen en una experiencia a la que sus creadores califican de única. La aventura marca el territorio en que una de las novelas más alucinantes del escritor británico se desenvolverá en pocos meses, bajo un aspecto que ni siquiera la fértil y lúcida mente de su autor pudo llegar a imaginar. Haiku Studios –«Down in the Dumps»– y Psygnosis han unido todo su talento para procurar la sinergia capaz de hacer que un mastodóntico libro tome vida en un espectáculo donde acción, técnica, cine y una fantasía desbordante se funden, para ofrecer al usuario uno de esos títulos que nunca dejan indiferente.

Para averiguar todo lo que se cuece en la gran cocina del software francés, fuimos hasta París, para encontrarnos con la verdad acerca de «The Island of Dr. Moreau».



El paraíso perdido











La gran belleza gráfica alcanzada en el diseño de los escenarios, responde a las altas exigencias del guión para obtener un producto de calidad en todos los aspectos.

HAIKU STUDIOS/PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

A pasos agigantados, los desarrollos del software galo se han convertido, por número, en los segundos en importancia tras la siempre todopoderosa Gran Bretaña. Pero, contra todo pronóstico, no ha sido una de las "majors" del país vecino la encargada, de la mano de Psygnosis, de convertir en fantástica aventura uno de los libros más impresionantes de uno de los genios del fantástico de todos los tiempos, H.G. Wells. No. Ni Cryo, ni Delphine, ni Ubi, ni tampoco Infogrames. Ha tenido que ser Haiku Studios, los creadores de «Down in the Dumps», los que invirtiendo más de dos años en el diseño del guión y el desarrollo de diversas herramientas pensadas para la ocasión, se han llevado el gato al agua con este esperado título.

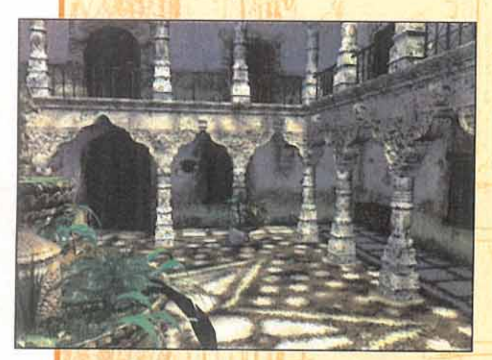
Cabe decir que, pese a todos los rumores, y dada la coincidencia temporal entre el anuncio del juego, hace ya más de un año, y el estreno de la película del mismo nombre, «The Island of Dr. Moreau», como muy bien se encargaron de recalcar en Haiku, no es una versión del referente cinematográfico, sino del literario. Tan pequeño detalle encierra tras de sí un enorme esfuerzo ya que la complejidad del entramado del libro es bastante más elevada que la de la película, lo que de por sí invita a descubrir cómo está quedando la que promete ser una de las aventuras más impactantes de la temporada.

MÁS ALLÁ

Nuestra visita a Haiku Studios comenzó con la presentación del argumento del juego, por

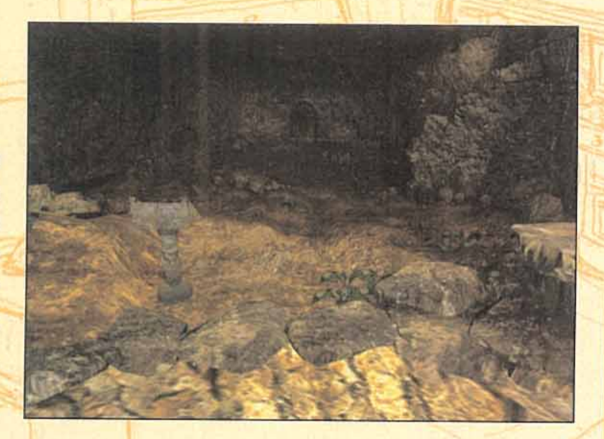
Tres historias en una

Desarrollando con singular habilidad una misma historia en tres partes bien diferenciadas, «La Isla del Dr. Moreau» se dividirá en otros escenarios, que componen el peculiar universo en el que se desarrolla la aventura.



En la primera parte, tras la llegada a la isla, Parker conoce a Moreau y desarrolla sus primeras investigaciones en la casa y el laboratorio del Doctor. Allí, comienza a complicarse todo, con la aparición de los primeros personajes secundarios, Sarah, M'Ling y Montgomery, y el descubrimiento de que algo extraño ocurre. Pudiendo considerar esta parte como una introducción al sistema de juego, tendremos acceso a datos importantes para las subsiguientes fases, y comenzaremos a coger la mecánica de la resolución de problemas sencillos, indispensable para poder afrontar con ciertas garantías de éxito posteriores situaciones, de endiablada dificultad.

En la segunda parte del juego, ambientada en la jungla de la isla y el poblado donde viven las criaturas semihumanas, nos encontraremos con múltiples secuencias arcade, que se unen a la ya de por sí enrevesada trama de la aventura, debiendo afrontar desde una doble perspectiva la acción a desarrollar.





Por fin, la tercera y última parte se convierte en el verdadero desafío del programa. La ambientación es espectacular, teniendo todo lugar en el subsuelo de la isla, el sitio donde Moreau esconde el auténtico resultado de su trabajo. Nuestra habilidad y lógica se verán puestas a prueba en varios momentos decisivos, que podrán llevarnos hasta el objetivo final de abandonar la isla, o condenarnos a permanecer en ella... para siempre.

parte del diseñador principal y guionista, Hugues Leroy.

Edward Parker es un joven antropólogo que, por azares del destino, arriba a las playas de una isla tropical, maltrecho y cansado, tras ser víctima del naufragio del barco en el que viajaba.

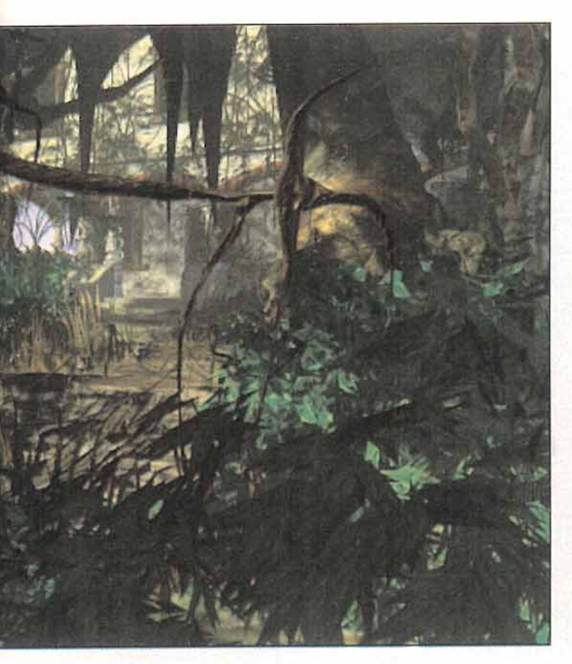
Lo que parece un remanso de paz, casi desierto, pronto cambia de aspecto al encontrar Parker a un científico inglés que ha hecho de la isla su hogar, y su lugar de trabajo y experimentación, el Dr. Moreau.

Poco a poco, nuestro protagonista desvelará una extraña trama en la que descubrirá que Moreau y sus acompañantes, su hija Sarah, su ayudante Montgomery, y un extraño criado llamado M'Ling no son los únicos habitantes de la isla... para su desgracia. Los terribles y casi blasfemos experimentos de Moreau han convertido a una serie de criaturas en abominaciones, mitad hombres, mitad bestias, cuyas naturalezas se mueven a ambos lados de una fina y resbaladiza línea que a veces se desdibuja, provocando caóticos resultados.



La historia no es nueva, claro está, pero en Haiku han querido llegar con su particular visión de «La Isla del Dr. Moreau» mucho más allá del propio argumento de la novela. "Nuestra intención", comenta Leroy, "era sobrepasar el simple concepto de una historia fantástica. Lo que todo el guión y la acción del juego ofrecen son retos continuos al usuario. Retos





no sólo a la habilidad o la lógica, sino a sus propias convicciones y principios. Básicamente, ponemos ante el jugador dilemas morales, en los que una mala acción no conlleva necesariamente un efecto negativo, pero sí desencadenan una serie de acontecimientos que pueden afectarle en varios sentidos mucho más adelante."

"Asimismo", prosigue Hugues Leroy, "el desarrollo de la acción y de la historia llegan a resultar engañosos para el jugador, que acabará descubriendo que, pese a todo lo que acaece en el transcurso del juego, sus enemigos reales no están nada claros. Moreau no es en realidad el principal obstáculo de Parker para ➤

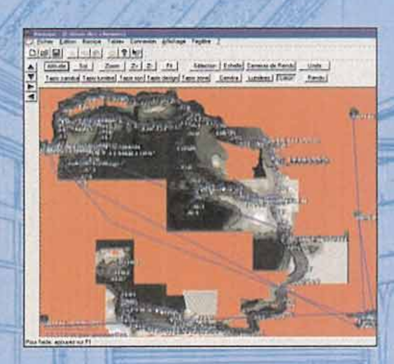


Clase de técnica

Cuatro han sido las herramientas principales usadas en el desarrollo de este ambicioso proyecto. Cada una de ellas ha sido perfeccionada hasta el extremo, pasando desde las más tópicas en diseño gráfico, hasta otras más sorprendentes, encargadas de gestionar comportamientos semi inteligentes.

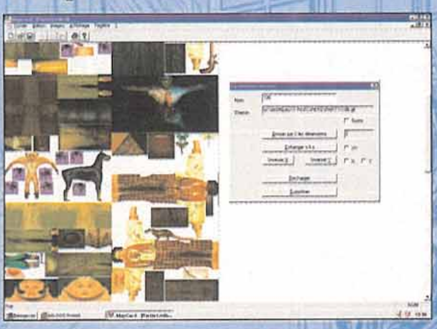
Biotope





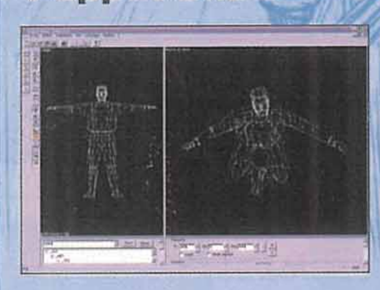
La creación, gestión y conjunción de caminos, objetos y personajes en cada una de las áreas y localizaciones del juego es la tarea de "Biotope". Esta herramienta se encarga de que cámaras, animaciones, gráficos, etc., aparezcan y se muestren en pantalla tal y como el programador pretende. No basta con diseñar los gráficos de un escenario con un programa de diseño, sino que en el mismo todo debe parecer vivo y real, obedeciendo a lo que el propio usuario decida con el movimiento del personaje protagonista.

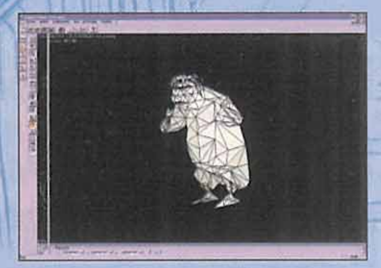
Mapcard



Nos encontramos ante una herramienta de estilo bastante habitual en múltiples producciones 3D. Es, ni más ni menos, que un gestor de texturas para modelos poligonales, capaz de interpretar mapas de muy diversos tamaños y complejidad en el diseño, ayudando en la medida de lo posible a que la conjunción de numerosos objetos en imagen no ralentice la acción del juego, ni constituya, técnicamente, un impedimento para el normal desarrollo de la misma.

Puppet Show





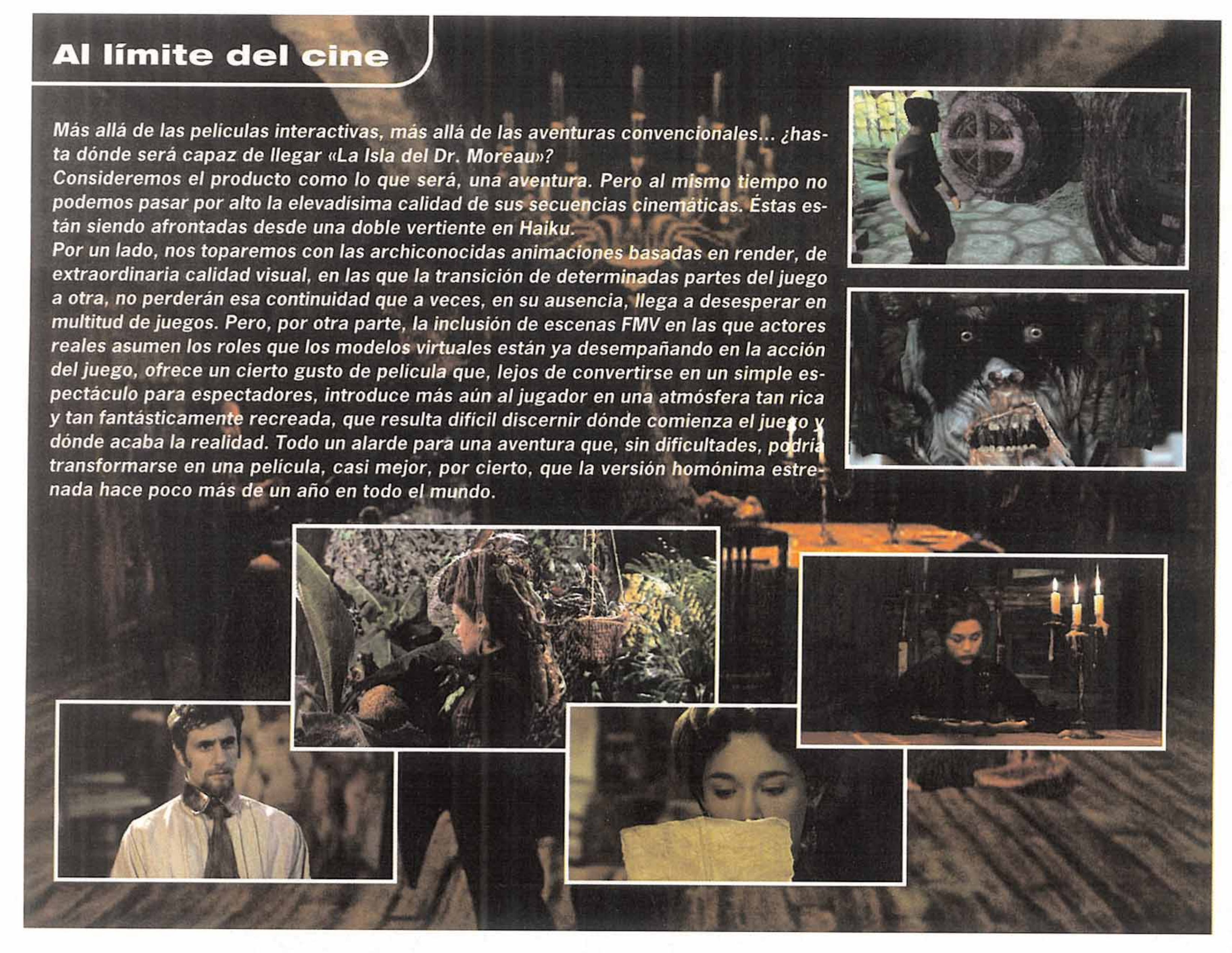
La razón de ser de la exquisitez en las animaciones que muestran los personajes de «La Isla del Dr. Moreau». Es capaz de importar e interpretar secuencias predeterminadas con frames en formato "3D Studio", y capaz de interpolar, en tiempo real y en cualquier punto del movimiento, varias de estas secuencias para que la animación final responda a la perfección a las órdenes del usuario, obteniendo un resultado natural y realista.

Actor

El "cerebro" del juego, ya que es el encargado de gestionar comportamientos e inteligencia de los personajes. Se basa en una serie de jerarquías, según las que determinadas acciones encuentran muy variadas reacciones, dependiendo de la situación en concreto que se presente, tomando en cuenta otras decisiones anteriores, que podemos, o no, haber llevado a efecto

Al límite del cine

Más allá de las películas interactivas, más allá de las aventuras convencionales... ¿hasta dónde será capaz de llegar «La Isla del Dr. Moreau»?
Consideremos el producto como lo que será, una aventura. Pero al mismo tiempo no podemos pasar por alto la elevadísima calidad de sus secuencias cinemáticas. Éstas están siendo afrontadas desde una doble vertiente en Haiku.
Por un lado, nos toparemos con las archiconocidas animaciones basadas en render, de extraordinaria calidad visual, en las que la transición de determinadas partes del juego a otra, no perderán esa continuidad que a veces, en su ausencia, llega a desesperar en multitud de juegos. Pero, por otra parte, la inclusión de escenas FMV en las que actores reales asumen los roles que los modelos virtuales están ya desempañando en la acción del juego, ofrece un cierto gusto de película que, lejos de convertirse en un simple espectáculo para espectadores, introduce más aún al jugador en una atmósfera tan rica y tan fantásticamente recreada, que resulta difícil discernir dónde comienza el juego y dónde acaba la realidad. Todo un alarde para una aventura que, sin dificultades, podría transformarse en una película, casi mejor, por cierto, que la versión homónima estrenada hace poco más de un año en todo el mundo.

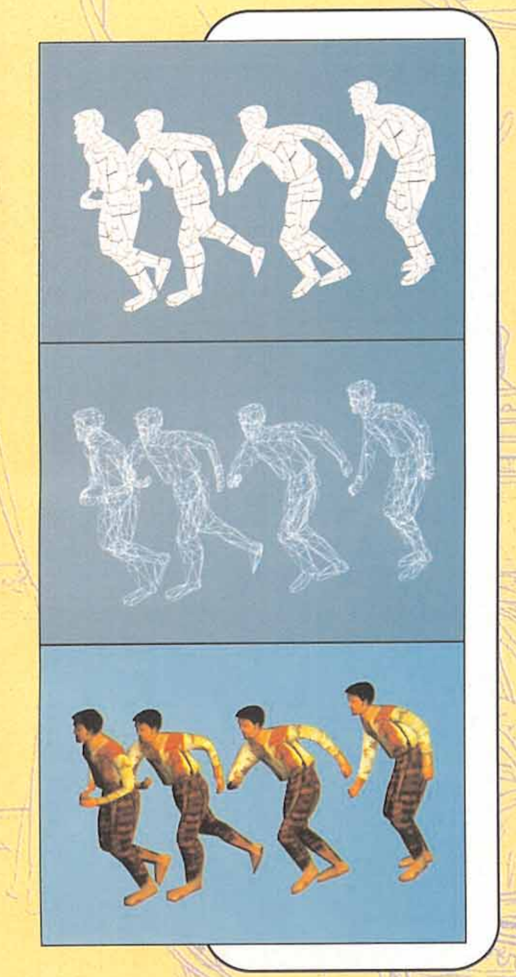


alcanzar el objetivo de escapar de la isla. Moreau es sólo una víctima más de sus propios experimentos, como ocurre con otros personajes en el juego, y los papeles de víctima y verdugo se intercambian constantemente, dependiendo del instante concreto, afectando también al propio Parker en este sentido."

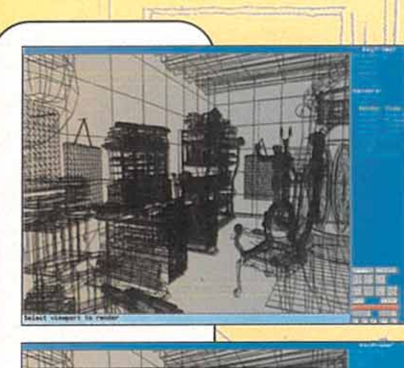
SUPERAR EL TÓPICO

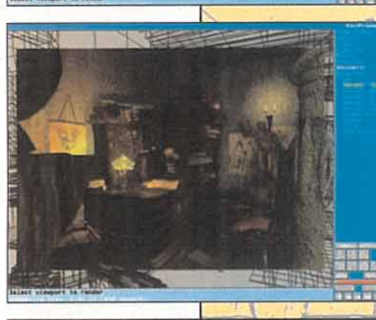
¿Han conseguido en Haiku superar el tópico de "hemos creado una aventura distinta", tan común cada vez que un nuevo título se anuncia en el género?
Todo parece apuntar en esa dirección, por lo que pudimos contemplar en París. Aunque resulta muy sencillo hacer esta afirmación, no lo es tanto explicarla, pero vamos a intentarlo.
Para que la compleja trama de «La Isla del Dr. Moreau» no quedara ahogada en sus propias pretensiones, lo que en Haiku han ideado ha sido una historia dividida en tres partes bien diferenciadas, de tan difícil desarrollo en su construcción que cada una ocupará un CD en la versión comercial del juego.
Tras conocer este dato, la primera impresión recibida al contemplar las imágenes del juego no pudo ser mejor. Ante nuestros ojos se abrían paso a una velocidad vertiginosa una combinación de escenas renderizadas combinadas con otras en FMV, que sólo constituían el prolegómeno de la verdadera acción del juego. Preciosos escenarios en SVGA en los que ➤

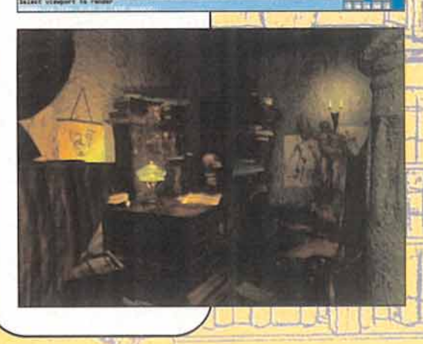
Para que la compleja trama de «La Isla del Dr. Moreau» no quedara ahogada en sus propias pretensiones, lo que en Haiku han ideado ha sido una historia dividida en tres partes bien diferenciadas, de tan difícil desarrollo en su construcción que cada una ocupará un CD





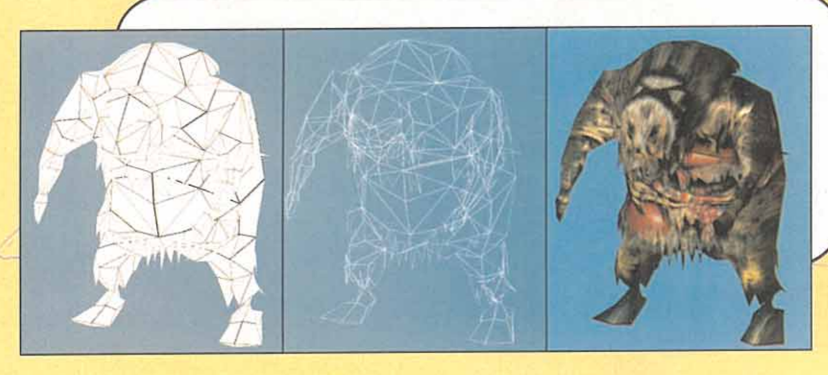






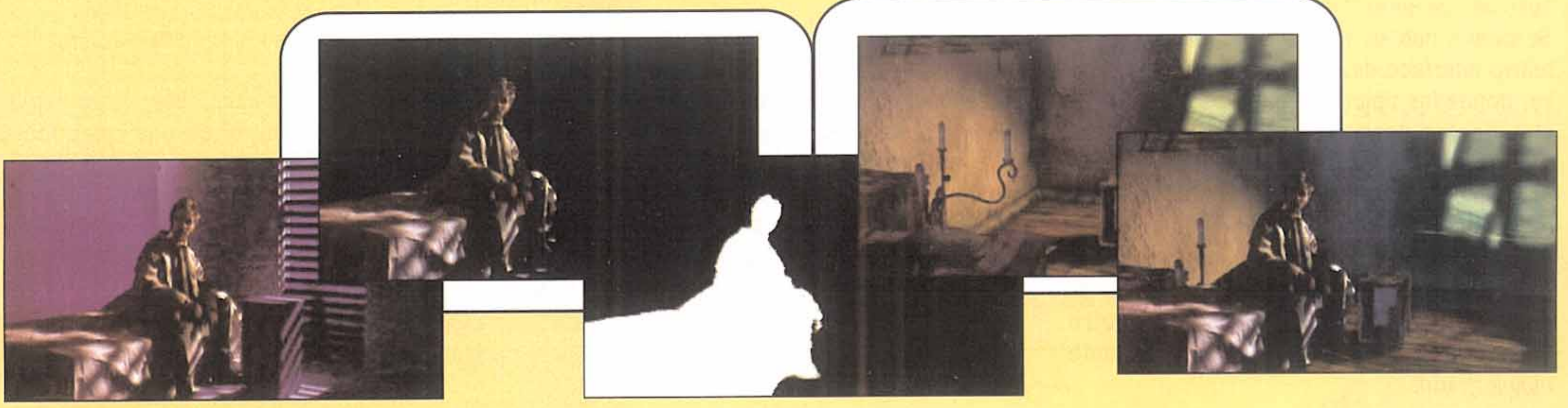
Paso a paso

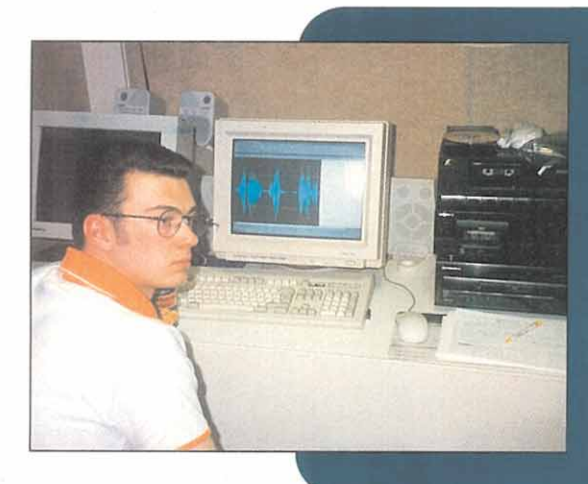
¿Cómo se puede crear una atmósfera tan inquietantemente real y perfeccionista como la que «La Isla del Dr. Moreau» ofrecerá al jugador? La clave está en conjugar una buena historia con un perfecto diseño de producción y un no menos atractivo diseño gráfico. En el apartado visual se esconde buena parte de la –previsible– calidad global que tendrá el juego. Pero, para ello, el proceso es largo. Escenarios, monstruos, personajes, animaciones... ingredientes de un conjunto que han seguido un camino similar para conseguir unos resultados finales, sencillamente impresionantes. El diseño con programas como "3D Studio" han marcado la pauta en este apartado. Los ya habituales procesos de creación de mallas, aplicación de mapeados de texturas, sombreados, etc., han permitido que los artistas de Haiku hayan obtenido imágenes como éstas, tal y como se verán en el juego.



Pero hay un apartado que ha sido algo más complejo de llevar a cabo, para las secuencias en FMV. Aquí, el uso de la ya vieja técnica de pantalla azul en la grabación de los actores, se ha combinado con la aplicación de escenarios virtuales en un laborioso trabajo que, como recompensa, ofrece unos frutos espectaculares. La clave está en el uso de ordenadores Mac y PC trabajando sin parar en la edición digital de vídeo, mezclando herramientas propias de Haiku con otras comerciales.

En total, más de dos años de trabajo para que el aficionado a las buenas aventuras encuentre algo tan conocido, y tan distinto, como puede ser «La Isla del Dr. Moreau».





controlábamos al personaje protagonista, un modelo poligonal 3D, perfectamente animado gracias a una mezcla de "motion capture" y frames predeterminados, en torno del cual los escenarios pregenerados se desplazaban, rotaban y cambiaban de perspectiva rapidísimamente, a más de 24 fps, mostrando secuencias que parecen más propias de la pantalla grande que de un juego de ordenador.

El sistema de juego de «La Isla del Dr. Moreau» no resulta, sin embargo, realmente nuevo, ya que la base es idéntica a la que el equipo utilizó en el desarrollo de «Down in the Dumps», aunque se han mejorado enormemente todas las herramientas de programación y el mismo engine 3D.

NO TODO ES TÉCNICA

Técnicamente, con lo hasta ahora comentado, podría bastar para considerar el juego como un proyecto más que notable. Aunque aún no se hayan mencionado datos referentes a una banda sonora espectacular, un doblaje de diálogos digno de cualquier superproducción de Hollywood, la combinación de imágenes renderizadas con actores reales en ciertas secuencias de enorme calidad, etc.

Se podría hablar, también, del altamente intuitivo interface de usuario diseñado por Haiku, donde los típicos inventarios y cuatro teclas bastan para controlar perfectamente toda la acción.

Podríamos seguir con la interacción casi total con el entorno, la elevada dificultad de acertijos y problemas, las largas horas que puede llevar acabar la aventura, etc. Pero, con todo ello, no descubriríamos más que otro ejemplo notable del género, técnicamente muy logrado.

Gritos y susurros

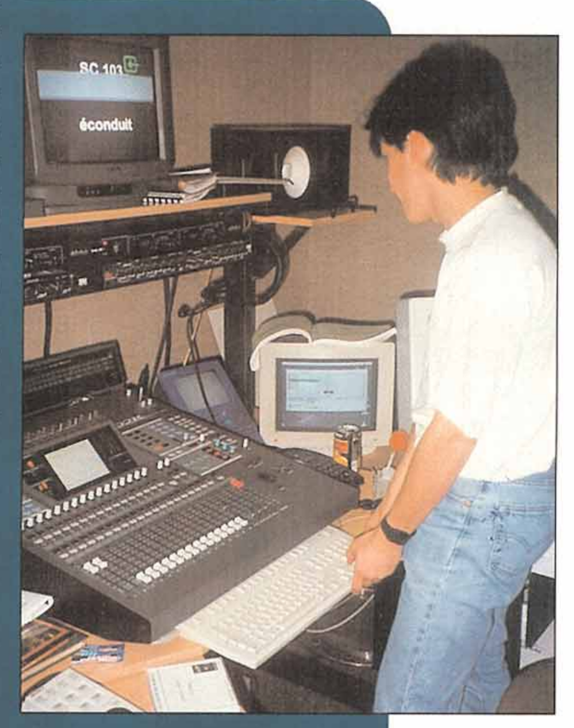
Que de una buena banda sonora, unas buenas mezclas de efectos audiovisuales, y una buena interpretación de diálogos depende, en gran medida, el lograr una buena ambientación, no es algo que vayamos a descubrir ahora. Lo que sí vamos a comentar es el cuidado que ponen en Haiku en este apartado, buscando la máxima perfección posible. No todo se limita ya a poseer unos buenos técnicos, sino que estos sean capaces de aportar toda su creatividad.

El ejemplo de cómo se han trabajado las voces de los monstruos y personajes de «La Isla del Dr. Moreau» es perfecto para ilustrar el talento de estos genios del sonido. Intentando conseguir efectos extraños, tétricos y escalofriantes, lo que se hizo fue grabar las voces de actores interpretando los diálogos leídos... ¡¡al revés!! El objetivo era conseguir unas inflexiones en los tonos que resultaran antinaturales para, posteriormente, en la mesa de mezclas, editar las diferentes pistas y que una vez puestas en el orden correcto, para poder entender una determinada frase, la voz resultara tan cavernosa como la de un animal inexistente y angustiado por su propia conciencia de ser, como ningún efecto digital, ni ninguna interpretación, por genial que ésta fuera, pudiera conseguir. Algo tan simple, pero tan increíblemente excepcional, que llega a asustar.

Pero no todo se puede reducir a un programa bien realizado. No Para Haiku.

La calidad técnica que posee este equipo queda bien demostrada en estas misma páginas, en apartados más concretos dedicados al comentario de ciertos datos y herramientas. Pero lo realmente bueno en «La Isla del Dr. Moreau» será aquello que muchas veces parece quedar en un segundo plano ante la impresión visual: el guión. Pocas veces, muy pocas, es posible encontrarse con un argumento tan perfectamente hilvanado, en el que todas las decisiones tienen su consecuencia, aunque ésta no sea totalmente apreciable en primera instancia, y donde cada acción encuentra su –compleja– reacción.

Y es que para Haiku la historia, "la construcción de un buen guión", comenta Leroy, " es la clave del juego. Creemos que los usuarios están llegando a un nivel de exigencia en el que no basta con ofrecer un buen producto, sino una trama absorbente, capaz de colocarle ante situaciones que supongan un desafío moral, ética e intelectualmente. Situaciones reales, que le hagan replantearse una y otra vez ciertos principios o, si se quiere, prejuicios. Y eso es precisamente lo que nosotros siempre hemos querido realizar en un juego. Algo que hemos conseguido con «La Isla del Dr. Moreau».

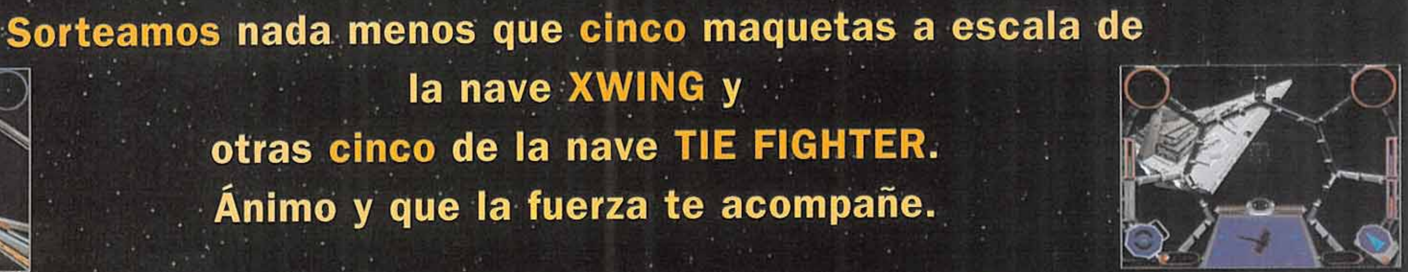


¿Llegará todo a ser tan increíble como lo pintan los chicos de Haiku? De una cosa podemos estar seguros, y es que «La Isla del Dr. Moreau», por los datos, y por lo que nos indica la propia experiencia vivida en París, no será una aventura clásica. En Haiku prometen una revolución a todos los niveles. Bien, eso aún está por ver, pero sí os podemos asegurar que se está en el buen camino.

F.D.L.

CONCURSO



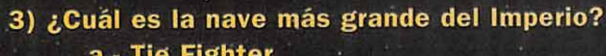


Una nueva aventura de *La Guerra de las Galaxias*.
Lucas Arts y ERBE ponen a prueba tu destreza.
Sorteamos nada menos que cinco maquetas a escala de
la nave XWING y
otras cinco de la nave TIE FIGHTER.
Ánimo y que la fuerza te acompañe.

Averigua cuales son las respuestas correctas:

1) ¿Qué tipo de nave es el "Halcón Milenario"?
   a.- Una nave de transporte Coreliana
   b.- Una nave rebelde
   c.- Una nave del Imperio.

2) ¿Cuántas misiones de combate incorpora este juego?
   a.- Quince
   b.- Treinta
   c.- Más de cincuenta



3) ¿Cuál es la nave más grande del Imperio?
   a.- Tie Fighter
   b.- Y-Wing
   c.- Destructor Stella

4) ¿Cuántos jugadores pueden participar simultáneamente a través de Internet www.rebelhq.com?
   a.- 2
   b.- 1
   c.- 8

ERBE





Bases del concurso "XWING vs TIE FIGHTER"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación (NO VALEN FOTOCOPIAS), con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "XWING vs TIE FIGHTER".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CINCO, que serán ganadoras de una maqueta del XWING o una maqueta de un TIE FIGHTER. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de mayo de 1997 al 30 de junio de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromanía.

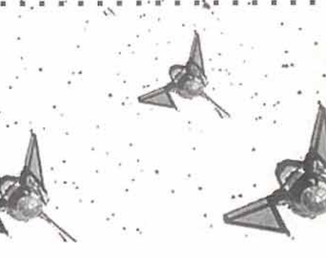
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE SOFTWARE Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Teléfono .... e-mail ....

Las respuestas correctas son:
1) ________
2) ________
3) ________
4) ________



Este año PCFÚTBOL es más grande.

La revista con CD-ROM para los amantes del fútbol

PC FUTBOL 5.0 extensión1

En la revista:

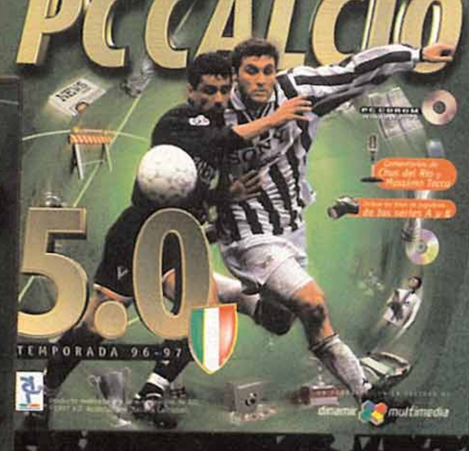
- El análisis de la primera vuelta
- Las mejores fotos de la Liga
- La liga italiana

En los CD-ROM:

PCCALCIO 5.0 — PRODUCTO COMPLETO

Extensión 1: ¡No te quedes atrás! REQUIERE PCFUTBOL 5.0

La revista, PCCALCIO 5.0 y Extensión 1 por sólo 2.500 Ptas.

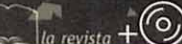
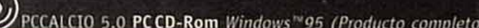
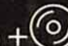








Ya a la venta

la revista + PCCALCIO 5.0 PC CD-Rom Windows™95 (Producto completo) + Extensión 1 PC CD-Rom Windows™95 (Requiere PCFÚTBOL 5.0) por sólo 2.500 Ptas

A la venta en Quioscos, Librerías, Grandes Almacenes y tiendas de informática



La revista

- Análisis de la primera vuelta: el equipo, *el crack*, los mejores, las decepciones, las víctimas...
- Las fotos más bellas y espectaculares de la primera mitad del campeonato.
- Informe exhaustivo de la Serie A italiana, equipo por equipo: plantillas, sistemas de juego...
- Estuvieron allí y nos cuentan sus vivencias: artículos de Víctor Muñoz y Ricardo Gallego.

Espectacular *las mejores imágenes de la liga*



Comentarios de Chus del Río y Massimo Tecca

PCCALCIO 5.0

Programa completo para PC Windows™95

- Todos los contenidos y las mejoras de PCFútbol adaptados al campeonato más duro del mundo.
- La base de datos profesional con información de todos los jugadores de Serie A, B y C1.
- Las fotos de todos los jugadores de Serie A y Serie B
- Narración de Chus del Río (Canal +) y Massimo Tecca (Telepiù 2).







La liga Italiana al completo *Juventus, Milan, Inter, Parma, Lazio...*

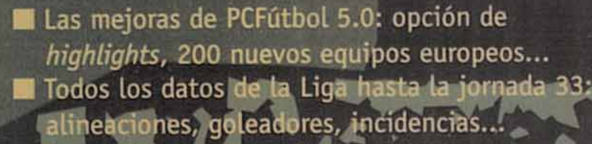
Incluye las fotos de jugadores de las series A y B

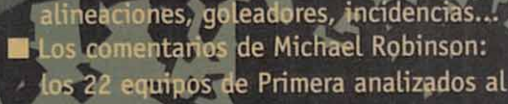
Extensión 1

Requiere PCFÚTBOL 5.0 versión CD-ROM y Windows™95









- Las mejoras de PCFútbol 5.0: opción de *highlights*, 200 nuevos equipos europeos...
- Todos los datos de la Liga hasta la jornada 33: alineaciones, goleadores, incidencias...
- Los comentarios de Michael Robinson: los 22 equipos de Primera analizados al detalle.
- Actualización de Pro-Quinielas e Infofútbol: más posibilidades y mayor capacidad de transmisión.

Imprescindible *Las mejoras del PCFÚTBOL y tu arsenal particular de datos sobre la liga*





UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

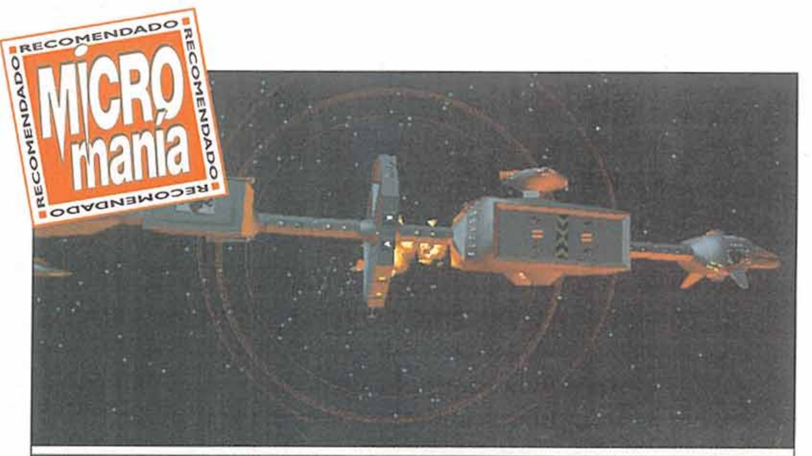


www.canaldinamic.es/dinamic
91 658 6008 fax 91 653 2015

Darklight Conflict

CASTILLOS DE FUEGO INTERESTELARES

Últimamente no andamos sobrados de mata-marcianos, pero en Electronic Arts parecen decididos a devolver al género que reinó en los primerísimos años de los videojuegos al lugar que se merece, y después de refrescarnos la memoria de batallas siderales con «Fire Fight», nos presenta lo que llaman un simulador de combate espacial. Un nombre demasiado técnico, nosotros hemos preferido llamarle achicharramiento galáctico en 3D.



ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD**
ARCADE



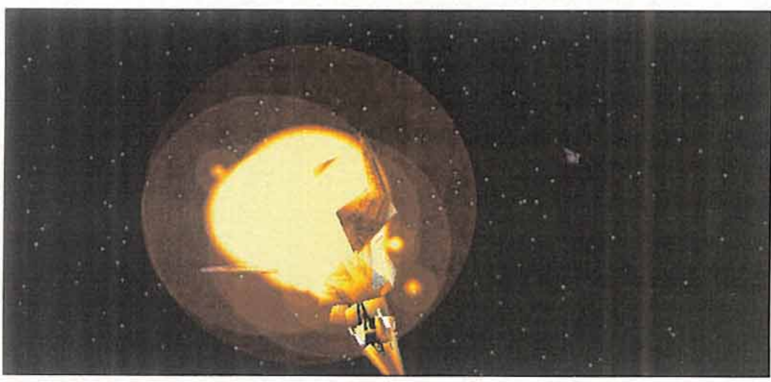
Es decir, este «Darklight Conflict» no es otra cosa que un shoot'em up en tres dimensiones para que los "Skywalkers" de «X Wing» y los piratas espaciales de «The Darkening» demuestren que valen para pilotar cualquier astronave que se mueva en el espacio infinito y siempre dentro de lo

«Darklight Conflict» sorprende por las estremecedoras explosiones, un lujo que los fans de la destrucción no se pueden perder

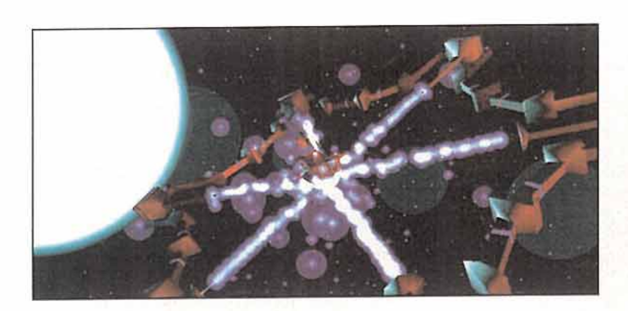








Las explosiones son tan sumamente abrasadoras que la luz que producen puede llegar a deslumbraros.







Los efectos de luz en los fondos incluyen refracciones solares tan bellas como ésta.

que parece ser un agujero negro, o más bien un torbellino de láseres y naves enemigas. El porqué meterse en semejante jaleo electromagnético tiene una explicación, un argumento, pero los adictos al género no tienen necesidad de buscar un razonamiento para algo que simplemente les atrae irresistiblemente sin posibilidad de escaqueo.

BASADO EN EL MEJOR

Sin duda los creadores del juego han tenido muy en cuenta a la legión de pilotos de la Alianza Rebelde o del Imperio, porque desde el primer momento todo nos recuerda a los más legendarios arcades de LucasArts. Se empieza por practicar en la academia de vuelo para familiarizarse con el control de las distintas naves, la lectura del radar –indispensable para localizar los objetivos en las tres dimensiones sin suelo ni referencias de posición–, de los indicadores del escudo, potencia de los propulsores con 9 niveles que determinan la velocidad, y el uso de las distintas armas, con láseres de distinto alcance y potencia, misiles, bombas y otros dispositivos. Todo el equipamiento tiene la variedad y originalidad como bandera.

Una originalidad que también distingue al argumento, pues tras superar las misiones de entrenamiento simulado, entramos en la carrera espacial, pero no luchamos contra la civilización alienígena de turno, sino en su ejército; somos humanos capturados convertidos en parte viva e indisoluble de la nave mediante la ingeniería genética. La verdad es que da igual en qué lado de la contienda estemos, lo importante es que las misiones tienen unos objetivos muy concretos y tan diversos que el aburrimiento es imposible: no sólo hay que destruir a la ligera, hay que seleccionar bien las naves a convertir en polvo cósmico, escoltar, defender, explorar, desmantelar sistemas defensivos y así un largo etcétera de órdenes que ►

Escuadrilla de amigos

No hay nada que pueda igualar la diversión e intensidad de las partidas multijugador. 12 misiones ideadas para que hasta seis jugadores conectados en una red compatible IPX disfruten como nunca atacando objetivos de forma conjunta. Lo mejor es repartirse la destrucción, navegando en grupos de dos para no quedarse aislados y desprotegidos; el enemigo tiende a rodear naves solitarias, y no duraréis ni un segundo en las trampas si no tenéis un hombre ala.
Para el ataque sobre grandes objetivos también es recomendable hacer una planificación y distribuir los puntos fuertes de las naves entre los pilotos del grupo, aunque concentrar toda la potencia de fuego sobre un sector tampoco es mala idea. Todo dependerá de los acontecimientos; la compenetración con vuestros compañeros será la clave del éxito.



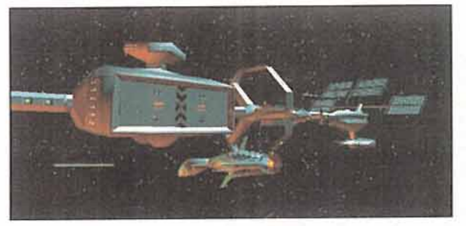


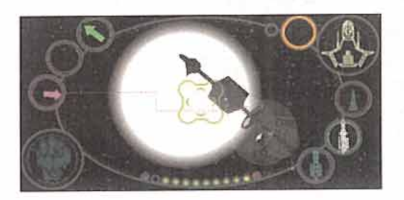


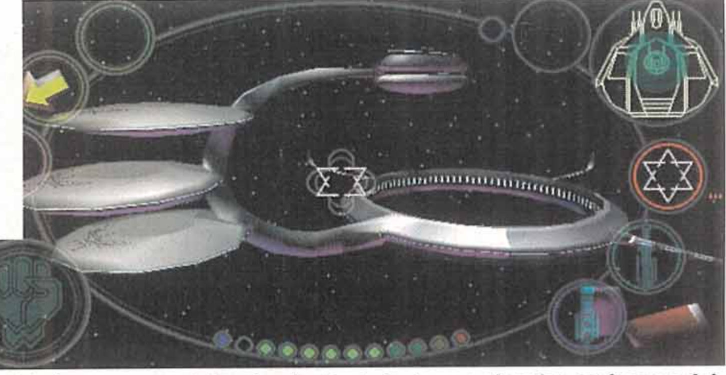
Sin lugar a dudas, nos encontramos ante uno de los arcades del 97



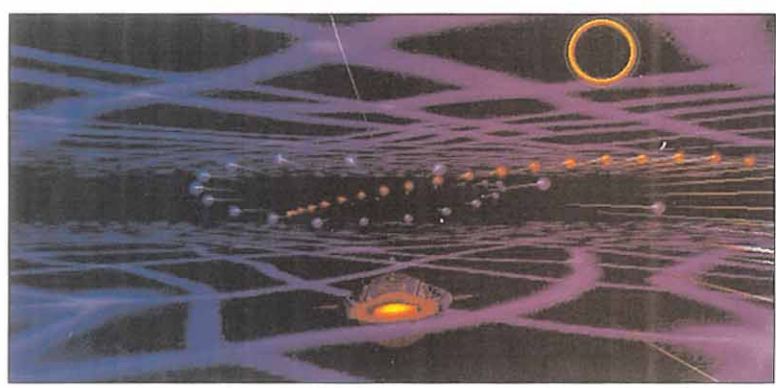
En vuestros viajes interestelares también encontraréis piratas y naves alienígenas.



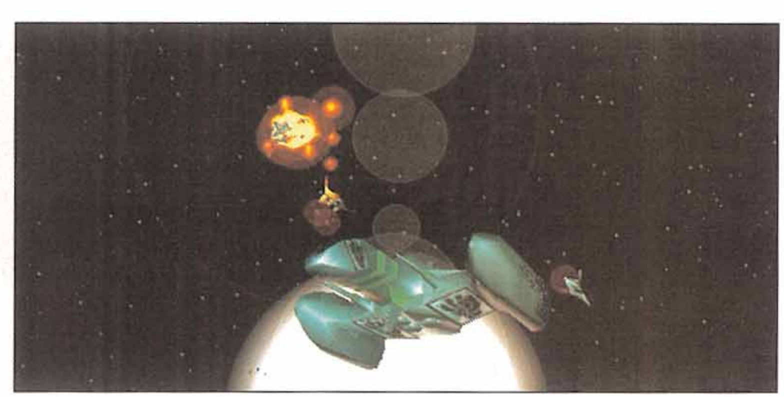




Las plataformas espaciales de abastecimiento son el mejor oasis espacial, como comprobaréis en vuestra propia "piel".



En los portales hiperespaciales deberéis esquivar los haces de energía. También hay que calcular bien la entrada en ellos para no chocar contra el marco, y no es bueno entrar muy pegado a otro piloto.



Todas las vistas exteriores, la de la nave, la del enemigo y la del objetivo ofrecen planos realmente impresionantes.

exigen diferentes estrategias tanto si vamos solos como si formamos parte de un escuadrón –en este caso la coordinación con los hombres ala será indispensable para la victoria–.

esquivar. Aquí no destruiréis las naves por deber, sino para alucinar con la más espectacular pirotecnia que podréis admirar a través de unas cinematográficas vistas exteriores.



La concepción general es muy similar a la de «X Wing»

ESTRATEGIA EN EQUIPO

La táctica de ataque o defensa no sólo estará determinada por los objetivos de la misión; la clase y envergadura de las naves también es decisiva. La diferencia en las maniobras entre una escaramuza entre cazas y un bombardeo sobre un crucero estelar, una plataforma o una base militar salta a la vista tanto como las explosiones que desencadenaréis si andáis finos con la puntería.

A «Darklight Conflict» se le pueden aplicar los mismos calificativos que a «X Wing»: hiper adictivo, imparable, alucinante, etc., pero en esta ocasión tenemos que recurrir a uno nuevo en el género: hermoso. Sí, es el único que puede describir a los mejores efectos visuales de disparos, estallidos y desintegraciones que hemos visto hasta ahora. Más que explosiones, son brutales ondas expansivas, las animaciones son tan complejas que las naves parecen estallar desde dentro mientras los fuegos artificiales despedazan la estructura en decenas de piezas que forman olas de basura galáctica que deberemos

Armamento expeditivo, artilugios de defensa





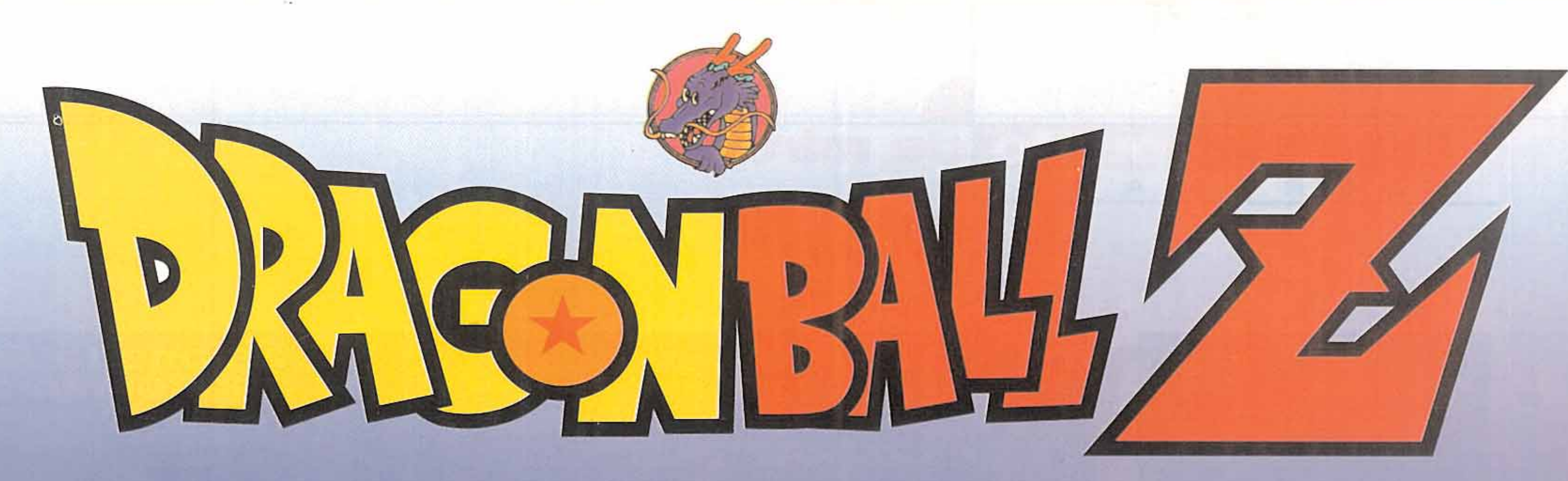
Aquí tenéis las radiografías tridimensionales de un armamento tan extravagante que uno de los misiles lleva por nombre "el hacedor de viudas", el colmo de la mala idea. Si este arma de seguimiento se activa al detectar la nave más próxima –ojo que puede ser la vuestra si da la vuelta buscando objetivo–, los misiles escolta se quedan alrededor de nuestra nave tras ser disparados hasta que se lanzan hacia la nave que tengáis en el punto de mira. Los misiles chillones son ideales para distancias cortas pues son ráfagas de pequeñas cabezas explosivas. Entre los láseres merece la pena destacar el cañón de fragmentación, que lanza una especie de petardos que luego estallan formando un campo de tracas digno de las Fallas de Valencia que pueden convertir cualquier casco de kevlar en cera líquida. En cuanto a las bombas, la virulenta, al entrar en contacto con la nave alcanzada, infectan con un virus que invade el sistema de ordenadores, inutilizando la mayor parte de los sistemas defensivos. El conocimiento de las características y funcionamiento de las armas, con un determinando rango de alcance y potencia destructiva, es muy importante. También hay sorpresas entre el equipamiento de apoyo, tales como dispositivos de ocultación, rayos tractores, etc.

TECNOLOGÍA "SOFTLIGHT"

Otro factor que aumenta la vistosidad gráfica de los combates es el excelente modelado y diseño de las naves; los efectos de luz y la profusión de detalles, tales como ventanas, distintivos, escudos y emblemas militares, junto a la excelente resolución SVGA, completan un más que notable entorno gráfico 3D en el que la sensación de velocidad es fulgurante gracias a los haces de estrellas que nos rodean y a unos fondos repletos de soles y constelaciones. Esta asombrosa técnica ha sido bautizada con el nombre de "Softlight" y ante los resultados de la primera experiencia seguro que no será la última vez que hablemos de ella. La banda sonora en CD Audio te mantiene a cien, y los efectos de sonido con un engine de reproducción en estéreo con efecto posicional, son los creadores de un atmósfera totalmente inmersiva que cautivará desde el primer acelerón de neutrones a todos los fans de las guerras de las galaxias.

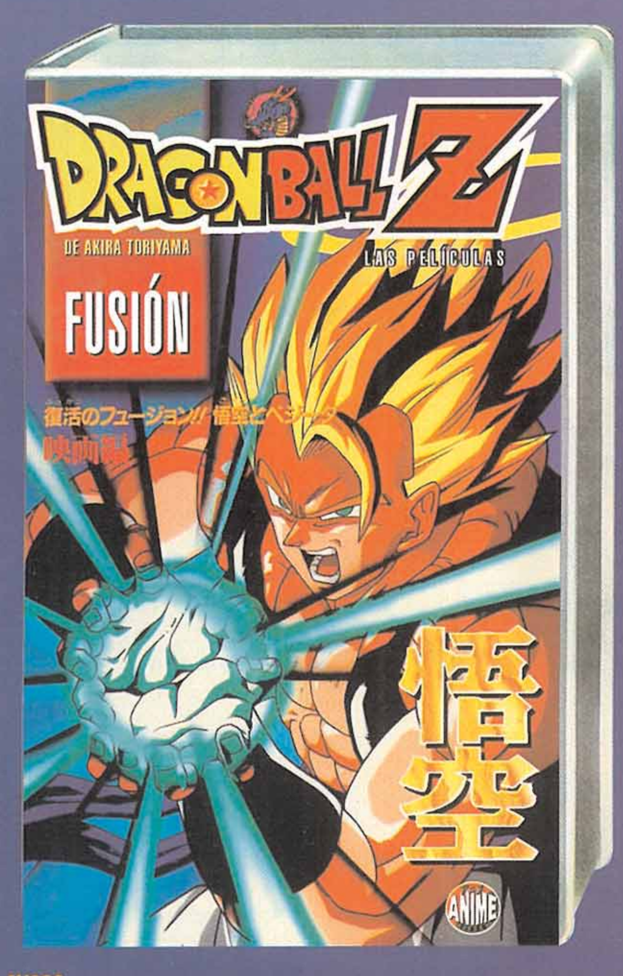
A.T.I.



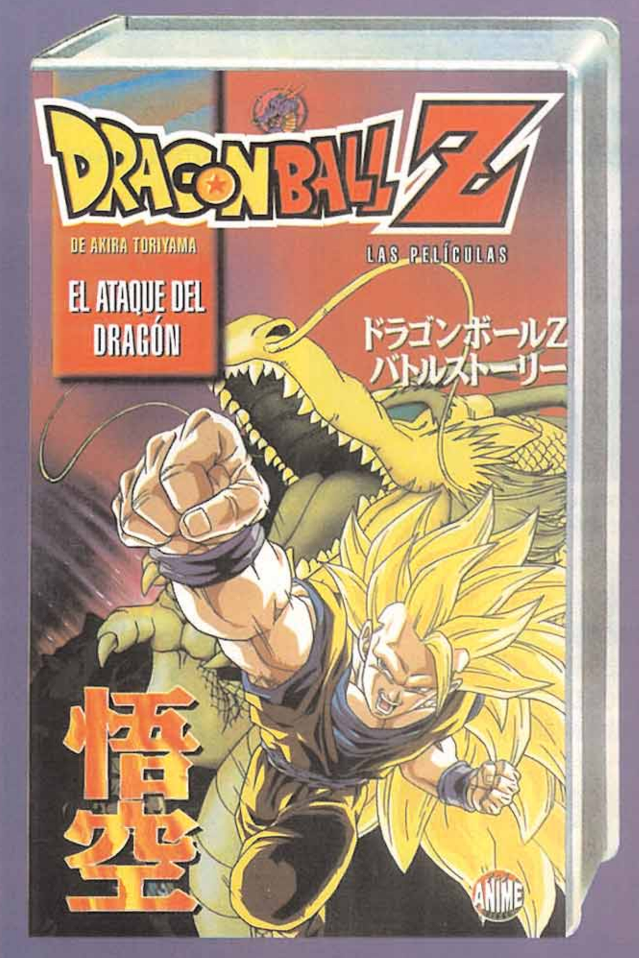


LAS NUEVAS PELÍCULAS EN VÍDEO DE LA SERIE DE MÁS ÉXITO

PELÍCULAS INÉDITAS EN TELEVISIÓN



AV060
DRAGON BALL 15
"FUSIÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 22 DE ABRIL
P.V.P. Recomendado 1.995.-



AV061
DRAGON BALL 16
"ATAQUE DEL DRAGÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 20 DE MAYO
P.V.P. Recomendado 1.995.-



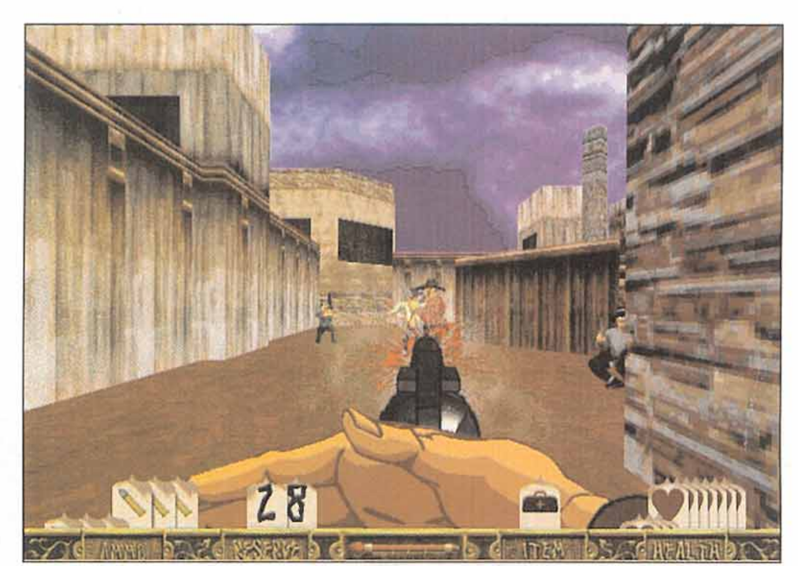
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es



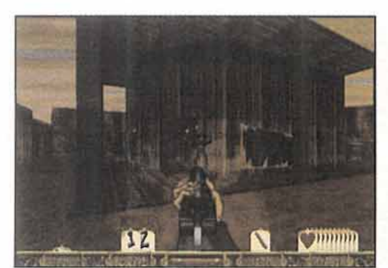
Outlaws

INSTINTO PATERNO

¿Quién no ha visto películas como «El Bueno, el Feo y el Malo», «Solo ante el Peligro» o «El Hombre de las Pistolas de Oro»? ¿Y quién no ha deseado alguna vez decir la frase "este pueblo no es lo suficientemente grande para nosotros dos"?
«Outlaws» trae a la pantalla de nuestros ordenadores todo el ambiente salvaje del Lejano Oeste, lleno de disparos, cowboys, caballos y comanches.

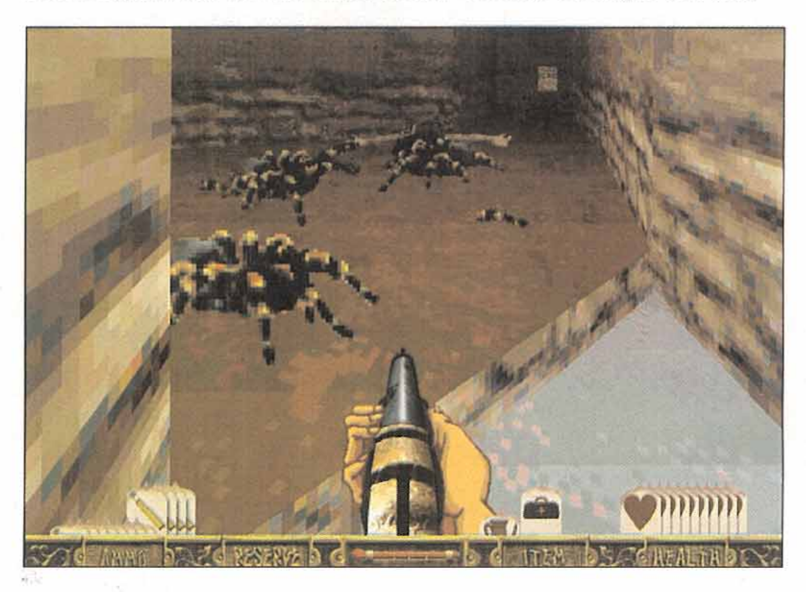


Hay una tecla que nos permite disparar más rápido de lo normal con el revólver, pudiendo de esta forma acabar con más enemigos a la vez.





Las escopetas, a pesar de ser muy potentes, tienen el inconveniente de tener que estar cargándolas cada dos por tres.



LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

De nuevo LucasArts realiza una incursión en el género de los arcades de disparos tipo «Doom». Primero fue «Dark Forces», donde demostró su buen hacer, y ahora lo hace con «Outlaws», un título que puede hacernos sentir como un auténtico John Wayne metido en faena.

En «Outlaws» hay dos opciones de juego, claramente diferenciadas. La primera es el modo historia, considerado también como el principal, en el que controlamos al sheriff retirado que se lanza al rescate de su hija raptada y en el que podremos pisar escenarios tan típicos como una mina abandonada, un estrecho desfiladero, un pueblo abandonado o un fuerte militar. La segunda, bajo el nombre de "Misiones Históricas", nos coloca en el duro puesto de sheriff, teniendo que dar caza a los más peligrosos delincuentes del momento, que se han unido para acabar con nosotros. Elijas la que elijas, encontrarás acción a raudales y diversión continua.

UN BUEN AMBIENTE

La música es, sin duda, el apartado donde este título se merece un diez, grande como una casa; en primer lugar porque todas las canciones que podemos escuchar en cada uno de los escenarios han sido compuestas especialmente para «Outlaws»; y segundo, porque al estar en formato de CD audio y respetar el estilo de aquellas con

Se echaba de menos un escenario de "indios y vaqueros" en un juego tipo «Doom»

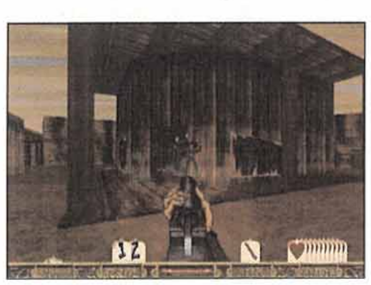
Secuencias cinemáticas

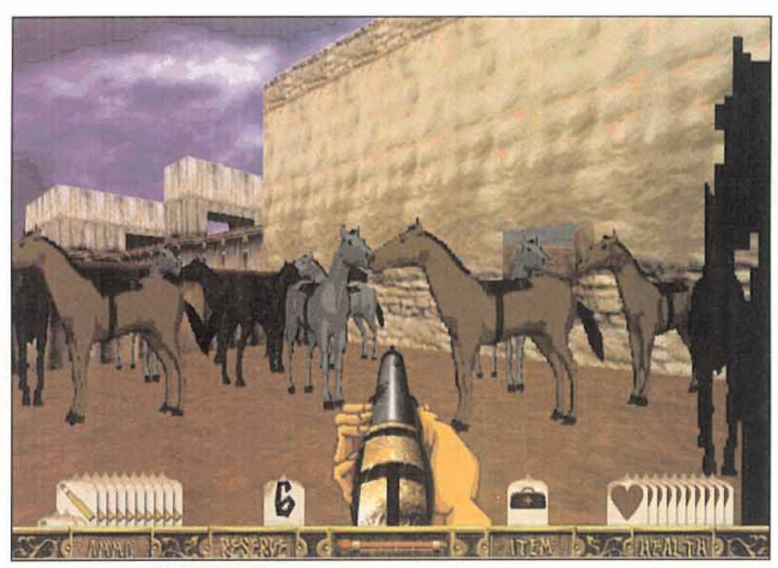


Una de las diferencias más notables que tiene Outlaws, con respecto de otros títulos del mismo género, es un argumento cuidado, que a la vez es de lo más típico. Sheriff retirado busca vengarse de una banda de criminales, dirigida por un cruel magnate, por haber asesinado a su esposa y raptado a su hija, descubriendo más tarde que el ricachón, además, mató a su padre, con lo que el ansia de sangre del protagonista crece infinitamente.

Para mostrarnos esto con más fiabilidad, se han creado unas secuencias interfase de dibujos animados, cuyo diseño se parece mucho al de «Full Throttle», haciendo apuntar todo a que ha sido el mismo equipo de dibujo el que ha creado estas pequeñas películas de animación.







Entremezclarse con los caballos puede llegar a ser una buena forma de zafarse de los distintos enemigos que nos encontraremos, aunque de vosotros dependerá vuestra supervivencia.

Misiones históricas



Poniendo como telón de fondo el argumento histórico de las colonizaciones del nuevo continente, «Outlaws» nos convierte en agentes de la ley, teniendo que enfrentarnos a los criminales más conocidos al oeste del Pecos, con todas las armas que tengamos a nuestro alcance.



Las armas son de lo más variado en «Outlaws», y en particular hay que destacar este punto de mira para poder acertar a los enemigos a grandes distancias. Lo difícil es hacerte con el manejo de la misma.



Una de las cosas a las que más nos costará acostumbrarnos es a tener que cargar las armas

cuyos compases adornaban las más famosas películas del género Western, el ambiente conseguido es impresionante.

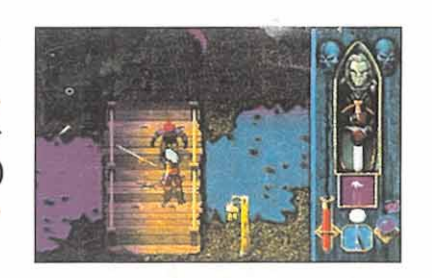
A pesar de que los gráficos son de gran calidad y soportan niveles de resolución realmente altos, hay que decir que el sistema de sprites que se ha utilizado se ha quedado un tanto desfasado, ya que nos encontramos en una época en la que predomina el polígono, capaz de dar una mayor suavidad de movimientos y sensación tridimensional. Lejos queda ya la época de «Doom», en la que se diseñaban ocho posiciones diferentes de cada personaje, que posteriormente eran las que veíamos según nuestra posición con respecto a la de ellos. Ya está disponible la tecnología suficiente como para hacer un juego en 3D reales, con las que se pueden dar infinitas posiciones a los sprites, ya que todas se calculan mediante vectores, capaces de adoptar cualquier forma, respetando el modelo original.

«Outlaws» es un juego de calidad, que no decepcionará a ningún aficionado a este tipo de arcades, y sobre todo, a esos que prefieren una Colt, o un Winchester, a un rifle de plasma o un desintegrador de fotones.

C.F.M.

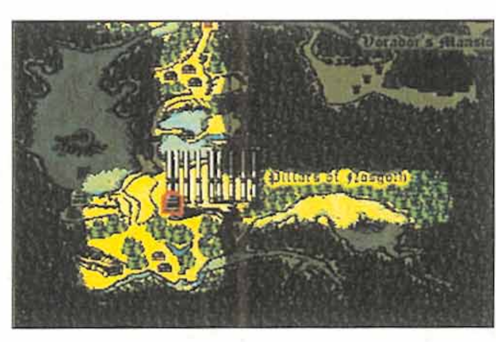
79

Legacy of Kain
EL SEÑOR DE LAS TINIEBLAS



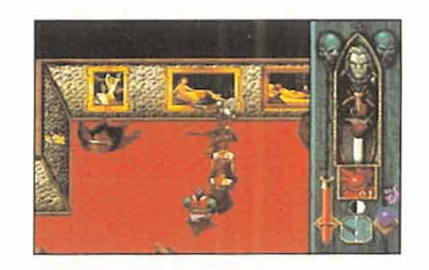
La leyenda nos muestra a los vampiros como unos seres de novela, románticos y refinados, que sufren la maldición de tener que alimentarse de la sangre de los vivos. En «Legacy of Kain» se muestra el lado salvaje de estas criaturas, que se ven convertidas en seres eternos cuyo único fin existencial parece ser una venganza sin sentido.

CRYSTAL DYNAMICS
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

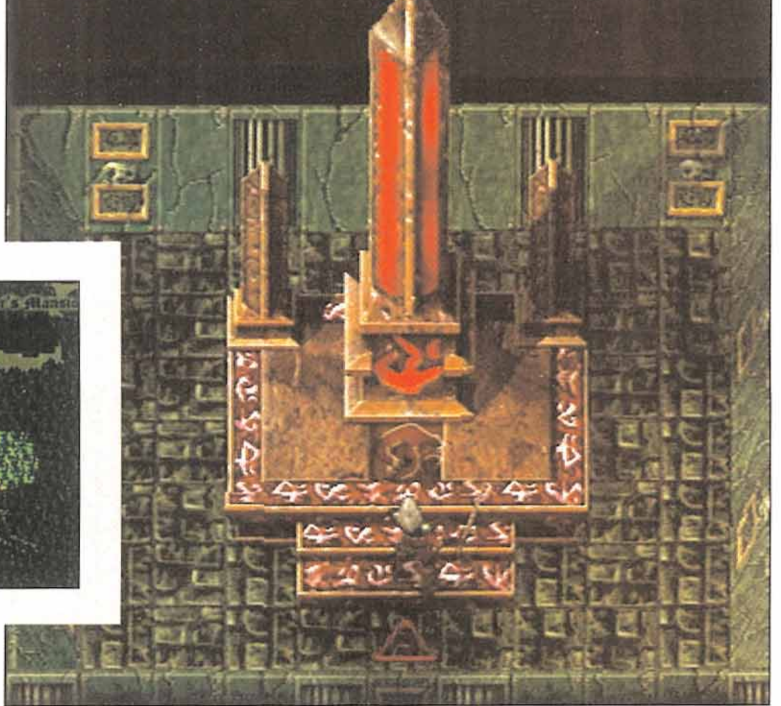


Nos encontramos ante la versión para PlayStation de una increíble aventura del estilo de «The Legend of Zelda» o «The Secret of Mana», la cual se cree saldrá para PC a finales del verano, aunque la fecha puede estar sujeta a cambios. En ella encarnamos a un guerrero, ahora vampiro neonato de nombre Kain, cuyo único crimen en vida fue encontrarse en el lugar equivocado a la hora equivocada. Ahora, en su segunda vida, su única misión es la venganza. Venganza que le carcome el corazón y de la que únicamente podrá escapar matando a su creador, un malvado necromántico que se esconde en su oscura fortaleza. Sin embargo, aún no es lo suficientemente fuerte, por lo que tendrá que ir cosechando experiencia, aprendiendo nuevas habilidades y bebiendo la sangre de los más poderosos para quedarse con su energía. El camino es largo y los enemigos deseosos de acabar con una criatura de la noche son numerosos, pero si de algo dispone ahora Kain, como ser eterno que es, es de tiempo y de la paciencia suficiente, como para aguardar el confrontamiento final.

Kain será capaz de transformarse en murciélago, lobo o niebla, cuando la situación lo requiera





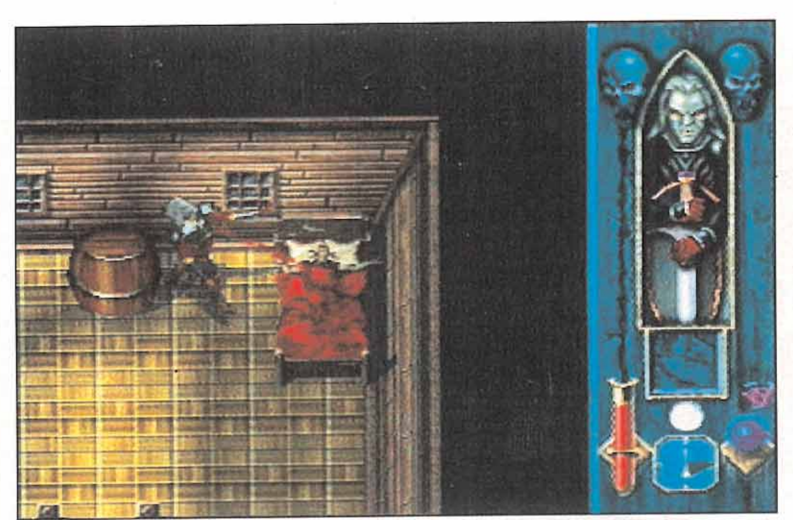


En estas zonas podréis grabar vuestra posición, si es que disponéis de una tarjeta de memoria, algo muy necesario en este género de juegos.

LA SANGRE ES LA VIDA

El día a día de todo vampiro gira alrededor de la sangre, ese líquido carmesí que lleva dentro de sí la esencia de la misma vida, y sin la cual su existencia sería efímera.

A pesar de ser recién creado, el poder de Kain es muy superior al de un humano y, de hecho, dispone de habilidades que sólamente una criatura de la noche puede concebir. Transformarse en lobo, murciélago o niebla, es un juego de niños, eso siempre que disponga del poder mágico que encontrará en el interior de unas pirámides adornadas con runas místicas. A medida que avance en la aventura logrará que aumente dicho poder y aprenderá hechizos, tan simples como el de crear luz para ver a través de las zonas oscuras, o



Hay varios tipos de sangre; la roja te llenará la vida, la azul hará lo propio con el poder mágico, la verde es venenosa y la negra te restará energías.

tan poderoso y complicado de realizar como el de Relámpago que desata una lluvia de mortíferos rayos sobre sus enemigos. Por si eso no basta, también dispone de armas que aprendió a usar en vida y que ahora, gracias a su fuerza superior, puede manejar con mayor maestría, si cabe. Éstas son la espada larga, cuyo filo es capaz de cortar carne y hueso como si fuese mantequilla, el mazo, para aplastar cráneos y fracturar miembros, el hacha, tan útil con los árboles, como con los enemigos, la espada de fuego, traída de los infiernos de Belcebú, capaz de quemar a sus enemigos, y el Rebanador de Almas, capaz de hacer explotar a los enemigos de Kain, pero cuyo poder consume toda la magia del vampiro.

EL ARGUMENTO, PARTE IMPORTANTE

Si hay algo en lo que sobresale «Legacy of Kain» es en la longitud y calidad del argumento, ya que no sólo vamos a tener horas y horas de diversión, sino que perfectamente podría sacarse la historia del mismo y trasladarla a un libro, que de seguro tendría gran éxito entre los aficionados a la lectura fantástica.

Lo que es una pena es que no se haya reparado en doblar, o como poco, traducir al castellano un título como éste, en el que tan necesario es entender todo lo que nos dicen los personajes con los que vamos encontrándonos en el transcurso de la acción, ya que hay momentos en los que una frase puede significar el seguir adelante, o quedarnos atascados en una zona sin poder hacer nada al respecto.

En lo que a la dificultad se refiere, decir que os hará sudar sangre –¡Je, je! ¡Chiste fácil!–, pues habrá ocasiones en las que el número de misiones por realizar, sin poder dejarnos ninguna en el tintero, será elevadísimo, a lo que tenemos que incluir el hecho de que cada vez que consigamos nuevas habilidades, tendremos que regresar a lugares ya visitados, pues gracias a ellas, podemos hacer cosas para las que antes nos veíamos imposibilitados.

Una tremenda disyuntiva surge a la hora de catalogar a «Legacy of Kain» de poco o de muy jugable, ➤



A pesar de que empecéis como un ser humano, es inevitable que muráis como tal para convertiros en vampiro. No importa lo mucho que resistáis, ya que los asesinos no pararán de salir.

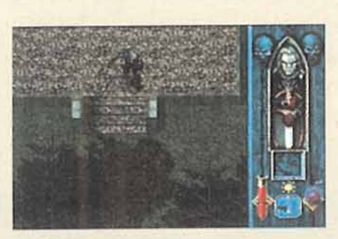


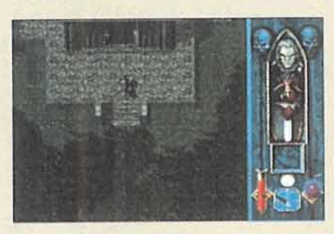
El poder de Kain le será dado por un poderoso nigromante, pero nuestra misión será la de volver al reino de los vivos, matando a quien nos ha proporcionado semejante estado.

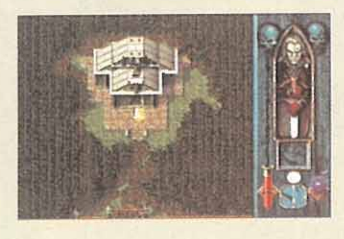
La magia jugará un papel muy importante en la existencia de Kain, sobre todo a la hora de vencer a los enemigos

Los estados del vampiro

Tendremos que estar atentos en todo momento al estado que más le conviene tener a Kain, ya que cada transformación le otorga una serie de habilidades sin las que no podría superar algunas zonas, e incluso podría morir. El lobo, por ejemplo, le da la capacidad de saltar. El murciélago le permite volar libremente a una zona de la comarca. Como niebla puede atravesar zonas cubiertas por el agua sin recibir daño, aunque no por la lava.





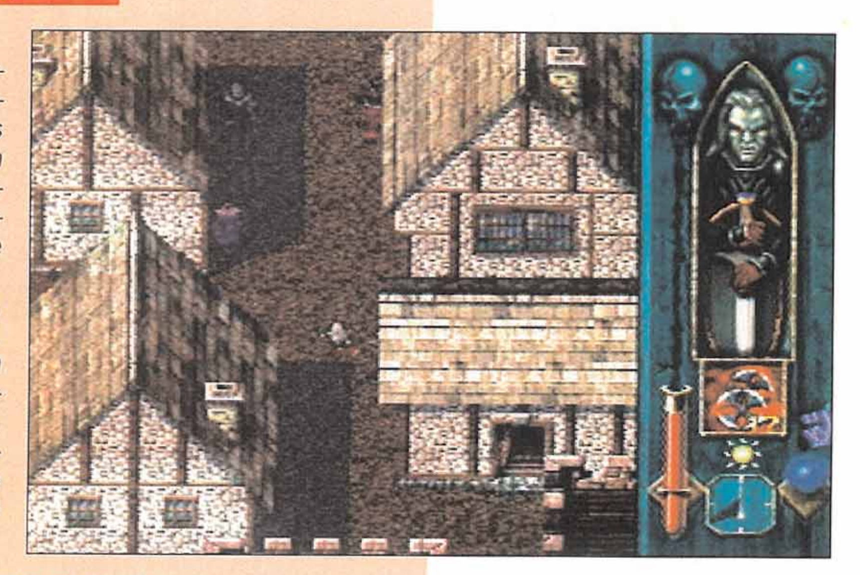


ya que depende del punto de vista bajo el que se le encuadre, pues el número de aficionados es elevadísimo y no todos tienen la misma pericia a la hora de coger uno de estos títulos. Así, alguien que tenga gran experiencia en el terreno de las aventuras de esta clase, disfrutará de lo lindo, gracias a su elevada dificultad, como antes hemos dicho, dado que retará continuamente sus habilidades, pudiendo de tal manera darle en este apartado una nota de sobresaliente; sin embargo, si aquel que lo está jugando es más bien novato, se verá imposibilitado para avanzar sin quedarse atascado en cada zona y en tal caso sería calificado de insuficiente. La realidad es que «Legacy of Kain» se ha programado pensando, y muy bien por cierto, en el hecho de que un juego tiene que dar las suficientes horas de diversión, como para amortizar el precio que cuesta –¿qué jugabilidad encierra un título que tras unos momentos de dedicación continua conseguimos terminarlo, dando la impresión de que hemos tirado a la basura el dineral de pesetas que suelen costar las novedades?–.

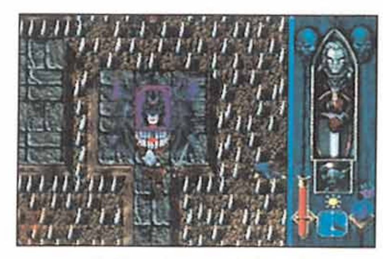
Los gráficos respetan el estilo que, por tradición, se sigue en este tipo de juegos, es decir, de gran calidad y resolución, aunque un poco faltos de profundidad dado que la perspectiva cenital bajo la que se desarrolla la acción no permite mostrar la tridimensionalidad que debieran tener, tanto personajes, como objetos y edificios. Sin embargo, esta carencia es suplida, en gran parte, gracias a los efectos especiales que han sido añadidos, sobre todo a nivel de luces, de forma que el fogonazo que producen los rayos, el aura mágica que despiden los hechizos que realizamos y la tenue y vacilante luz que emiten velas y antorchas, parecen sacados de la misma realidad y metidos a presión en el CD del juego.

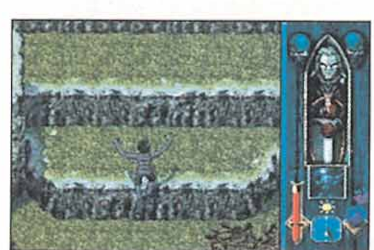
A vista de pájaro

Una buena manera de no perderse por los intrincados parajes de «Legacy of Kain» es alejar el zoom de vez en cuando, para divisar una mayor parte del escenario donde se encuentra el personaje protagonista.
Y si eso no fuera suficiente, habrá que acceder al mapa, donde se nos informará con una flecha del lugar que ocupa Kain, nuestro personaje, además de mostrarnos varios kilómetros a la redonda del terreno colindante donde estemos.



La calidad y longitud del argumento sobresalen en «Legacy of Kain»





MÁS JUEGOS ASÍ

Resulta increíble la diferencia en número de juegos de este estilo creados que existe entre Japón y el resto del mundo. En tierra nipona, todos los aficionados, tanto a las consolas como al PC, tienen la oportunidad de disfrutar de esta clase de aventuras, pues hay un gran surtido entre las que elegir. Sin embargo aquí, los españolitos de a pie, tenemos que conformarnos con tener una cada varios meses, aún sabiendo las distribuidoras, como saben, el éxito que tiene este género. Esperemos que «Legacy of Kain» sea la primera de una serie de aventuras, a las cuales se les ha puesto el apodo de "al estilo nipón".

Por ahora, a disfrutar de lo lindo con «Legacy of Kain» que tiene mucha miga, y sobre todo, mucha, pero que mucha sangre.

C.F.M.

85



Al principio seremos mortales, pero un desagradable suceso hará que nos crucifiquen y maten, para renacer como vampiros.





Banzai Blitz[BC]

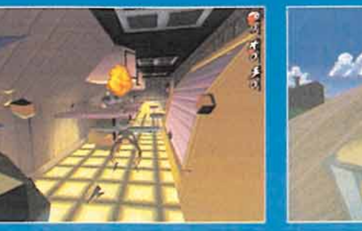
Los creadores del mítico matamoscas Banzai Bash
presentan su nuevo producto: Banzai Blitz



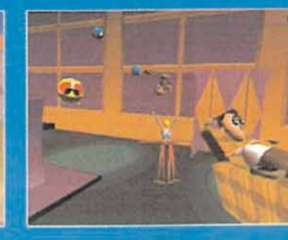
El único método seguro y eficaz para librarse de las plagas domésticas.

INSTRUCCIONES DE USO: MÁS DE 400.000 VOLTIOS DE ENERGÍA MATA-BICHOS. SÓLO TIENES QUE CONECTARLO Y ESPERAR A QUE TUS MOLESTOS HUÉSPEDES SE FRÍAN ANTE TUS OJOS. (RECOMENDAMOS EL USO DE GAFAS PARA AMORTIGUAR LOS EFECTOS DEL RESPLANDOR)

¡ES GENIAL!







ADVERTENCIA:
BANZAI BLITZ EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS QUE PUEDEN INTERFERIR EN EL EQUIPO DE NAVEGACIÓN DE UN AVIÓN LIGERO. NO LO UTILICE A MENOS DE 10 KM. DE UN AEROPUERTO. LA CORPORACIÓN BANZAI NO ASUMIRÁ NINGUNA RESPONSABILIDAD SOBRE LOS DAÑOS QUE SE PUDIERAN PRODUCIR DE NO HACER CASO A ESTAS RECOMENDACIONES.





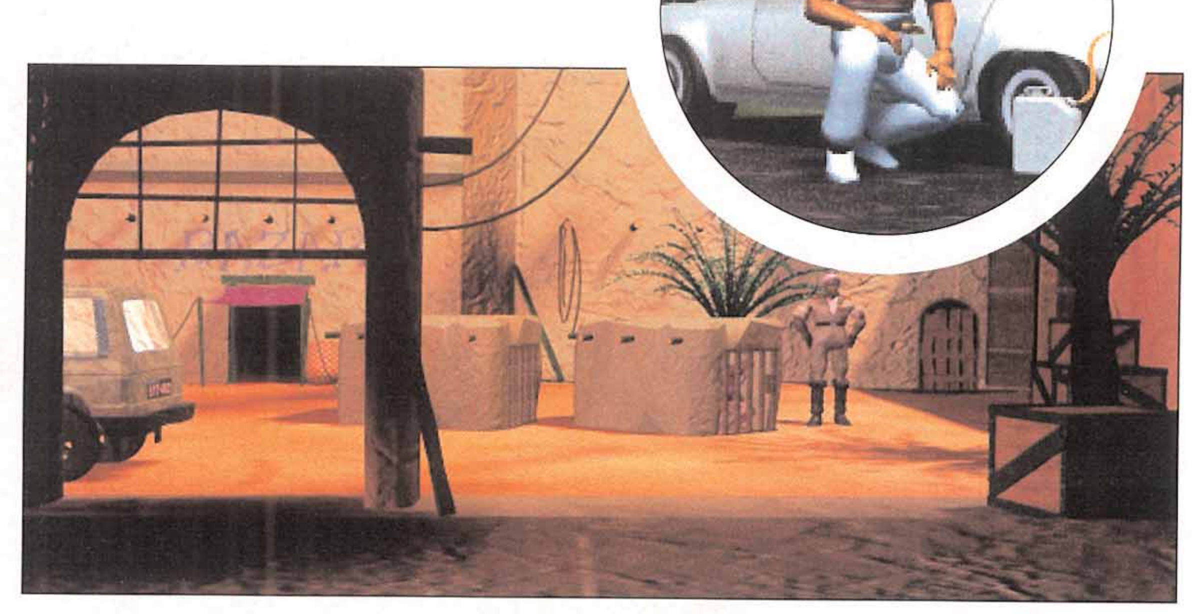




Ark of Time

¿EXISTE LA ATLÁNTIDA?

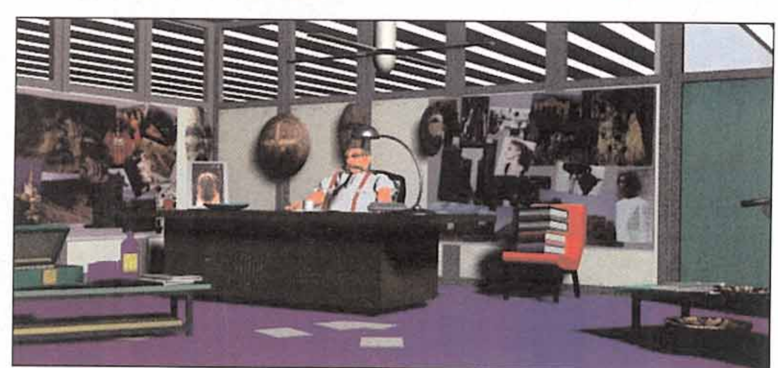
Todo buen periodista debe tener la astucia de un investigador privado, sobre todo cuando le mandan que busque a un grupo de exploradores que han desaparecido en alguna parte del mundo desconocida mientras buscaban el continente sumergido de la Atlántida. ¿Seréis capaces de poder escribir el reportaje más difícil de vuestra vida?



INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
AVENTURA GRÁFICA

En algún lugar del océano Atlántico, un evento de magnitudes históricas está a punto de ocurrir. Un grupo de intrépidos exploradores están a punto de descender a las profundidades acuosas en su misión de localizar la mitológica ciudad sumergida de la Atlántida. Durante la inmersión, algo extraño sucede, una fuerza electromagnética provoca un cortocircuito en los controles del submarino haciendo que caiga al fondo sin remedio. Aun así, consiguen sobrevivir al accidente y, enfundados en sus trajes de buzo, consiguen llegar a las puertas de la ciudad, las cuales atraviesan sin pensárselo dos veces.

Tres días después, el director de la revista en la que trabaja Richard Kendall, nuestro héroe, le encarga la difícil tarea de encontrar a los investigadores y así conseguir un reportaje digno del premio Pulitzer, momento en el que comienza esta complicada aventura.

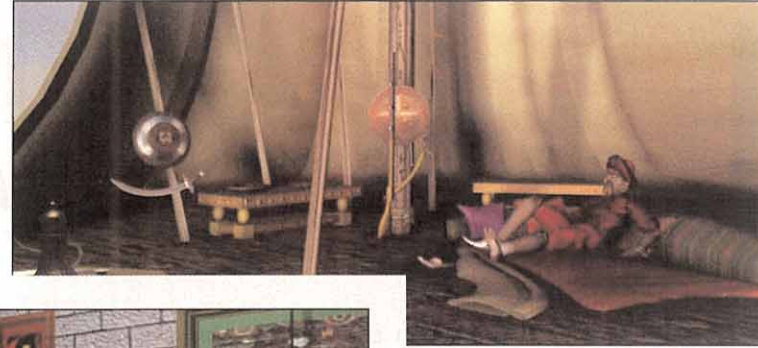


Aquí comienza todo. Nuestro director nos propone hacer el reportaje de nuestra vida buscando a un profesor desaparecido.

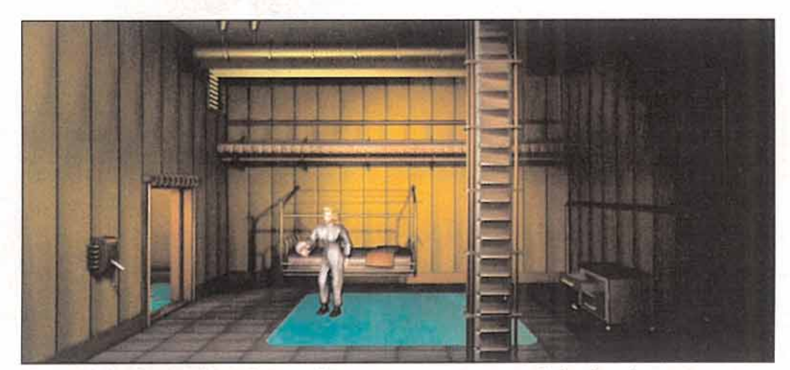


Con «Ark of Time» viajaremos hasta el continente perdido de la Atlántida





La dificultad es demasiado elevada en algunas ocasiones, dado el número de acciones que se pueden realizar

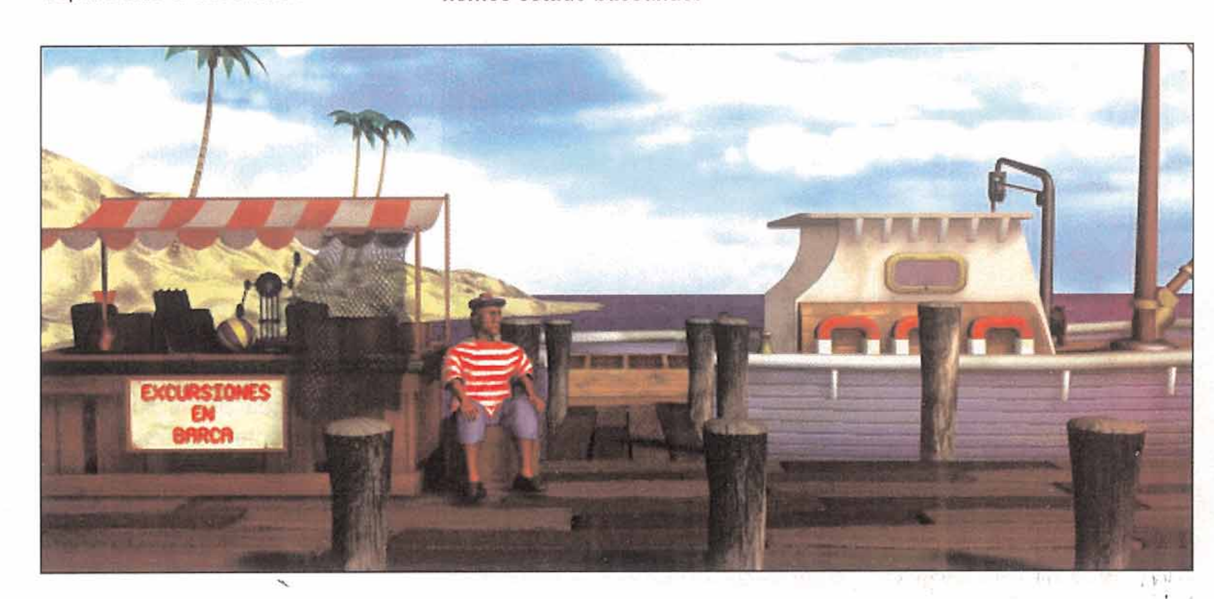


En el museo podremos encontrar toda clase de antigüedades, libros históricos y salas secretas.

UNA AVENTURA PARA VIAJEROS

Interplay intenta con «Ark of Time» llevarnos a lo largo y ancho de todo el planeta Tierra, desde una pequeña isla del Caribe, hasta un castillo medieval en Inglaterra, y desde Stonehenge hasta el continente sumergido de la Atlántida, mientras le seguimos la pista al profesor y a sus ayudantes, que forman el grupo desaparecido a encontrar.

En una de las habitaciones de este enorme complejo donde estamos se encuentra encerrado y maniatado el profesor que durante tanto tiempo hemos estado buscando.



Deberemos resolver cientos de puzzles y enigmas, cada vez más complejos según los vayamos superando, hablar con todos los personajes que vayamos conociendo, ayudándoles en todo lo que necesiten.

Tal vez «Ark of Time» peque un poco de elevada dificultad, y es que hay ocasiones en las que las acciones a realizar están, con mucho, lejos de lo evidente, de forma que la única menera de avanzar en la aventura será mediante el método de "ensayo-error", cosa que aunque al principio será sencillo, dado el escaso número de objetos que tenemos en nuestro haber, más avanzados en el juego, puede ser un grave dilema, ya que llegaremos a juntarnos con más de una decena de objetos, y si a eso le sumamos el hecho de que no sólo se pueden usar con los elementos del escenario, sino también entre sí, las opciones pueden contarse por miles, algo que puede desesperar a los menos persistentes.

Para todos aquellos que estén buscando un verdadero reto en forma de aventura gráfica, «Ark of Time» debe ser su elección, al igual que aquellos que no tengan mucha práctica con este género, deberán elegir otra más sencilla y más adelante atreverse con este título, hecho pensando en profesionales de la materia.

C.F.M.

75

Redneck Rampage

MATANZA EN LAS MONTAÑAS

Que «Doom» ha creado escuela es algo que nadie puede negar, pero lo que también es cierto es que a medida que pasa el tiempo, los arcades tridimensionales que van saliendo al mercado aportan algo nuevo, por muy pequeño que sea. «Redneck Rampage» apuesta, por ejemplo, por el humor negro, ya que los malvados alienígenas han sido sustituidos por los típicos paletos norteamericanos.



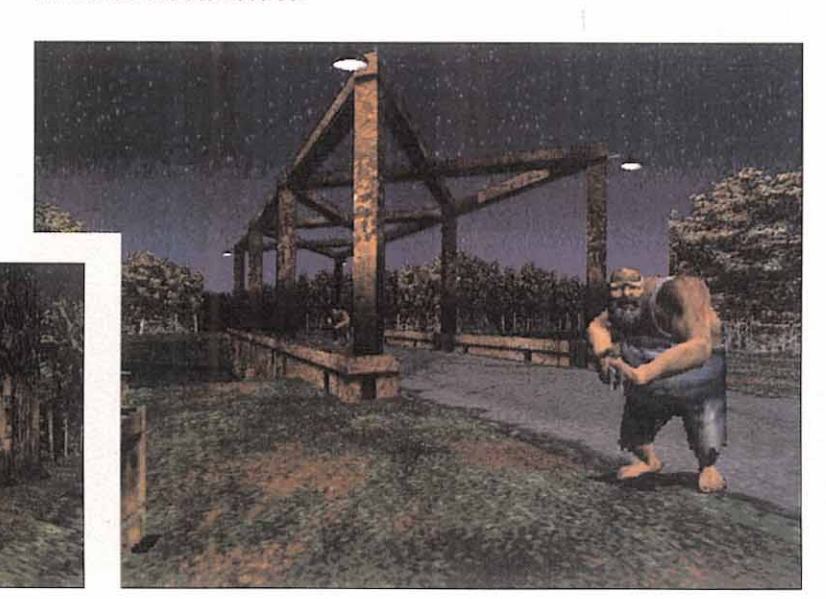
«Redneck Rampage» une, en perfecta armonía, la más pura violencia con la comicidad más hilarante

INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95, DOS)**
ARCADE

Leonard y Bubba son dos granjeros de la ciudad de Hickston, en Arkansas, que, desde que nació Bessie, la cerda más hermosa y sana en kilómetros a la redonda, han sido objeto de las envidias de todos los habitantes.

En una oscura noche en la que no lucía ninguna estrella, un platillo volante, pilotado por una bélica raza alienígena que, desde tiempo atrás seguía los pasos de la marrana, maravillados por su tamaño, se posó sobre la porqueriza donde dormitaba y la abdujo.

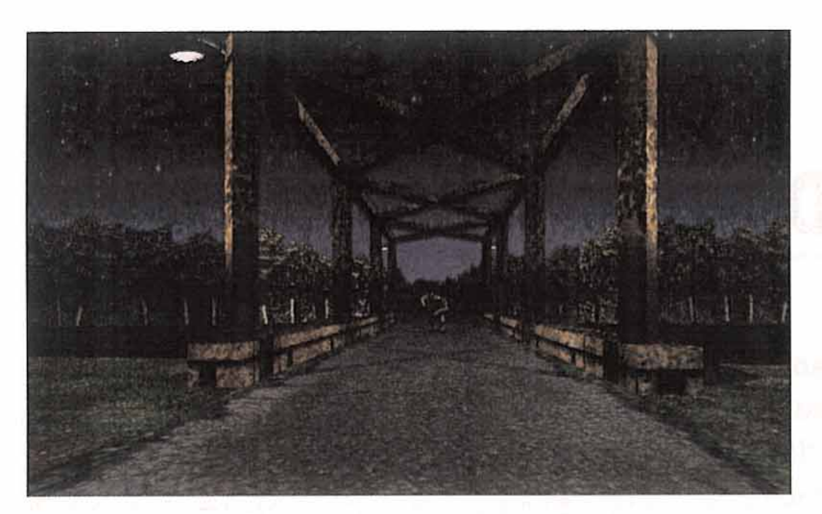
A la mañana siguiente, los dos compañeros, tras el morrocotudo susto, creyendo que había sido alguno de sus vecinos, se dirigieron al pueblo, rifle en ristre, para llenar de perdigones al culpable, comenzando así una guerra y todo debido a unos extraterrestres.

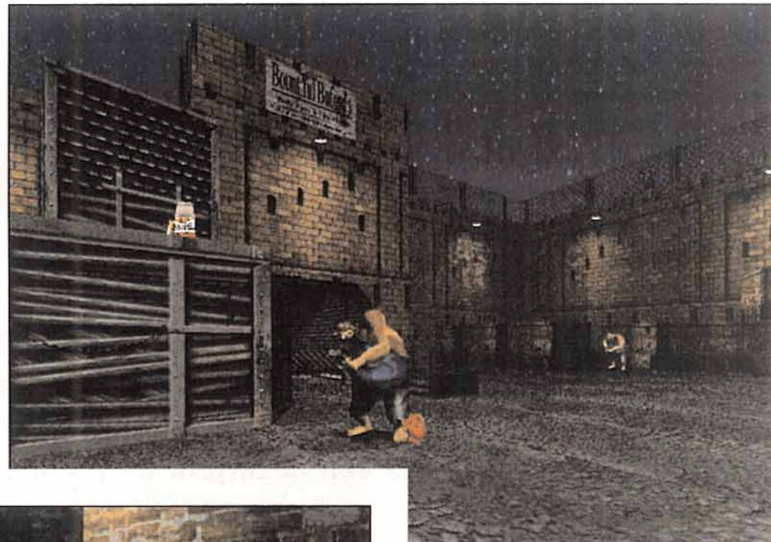


UN DUKE NUKEM DE LO MÁS RÚSTICO

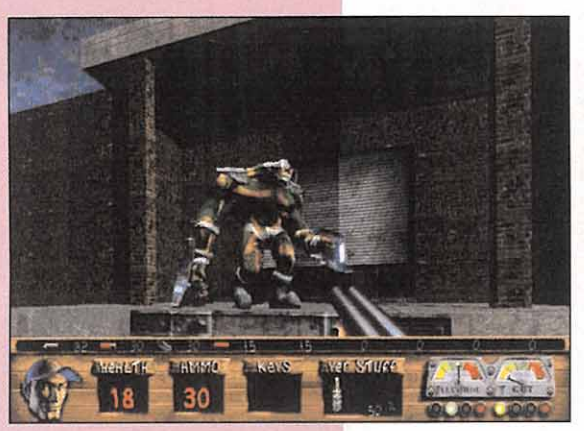
«Redneck Rampage» está compuesto por dos capítulos diferenciados entre sí, que a su vez están divididos en siete niveles cada uno, todos de gran tamaño, repletos de trampas de toda índole, enemigos, llaves, zonas secretas y demás cosas a las que deberíais estar acostumbrados si es que habéis jugado con algún producto de las mismas características.

Nueve van a ser las armas que en esta ocasión podremos utilizar. Desde una palanca con la que aporrear a nuestros adversarios, hasta





¡devolvednos a la cerda!



Para cuando Leonard y Bubba quieran darse cuenta de que los verdaderos culpables del rapto de Bessie son unos extraterrestres, ya será demasiado tarde, pues tras de sí habrán dejado a prácticamente la mitad de la población de Hickston como un colador; pero no hay mal que por bien no venga. Ya no tendrán que preocuparse por aquellos que venían a pedirles azúcar y leche a diario.



Si conseguimos cargarnos a un gigantesco alien que nos espera en uno de los niveles del juego, podremos arrancarle el brazo y usar el arma que tiene implantada en él.





un temible cañón alienígena realmente devastador, pasando por un revólver con el que comenzamos, la escopeta –muy útil dado su radio de acción– la metralleta para agujerear al más pintado, la ballesta con la que lanzamos cartuchos de dinamita y demás que iréis descubriendo.

RISAS Y SANGRE, MEZCLA EXPLOSIVA

Para crear «Redneck Rampage» se ha utilizado el mismo motor que en su tiempo sirvió para construir todos los niveles y personajes de «Duke Nukem 3D», con algunas mejoras, notables sobre todo a nivel gráfico, de ahí que el estilo de ambos juegos sea realmente parecido. Y no sólo eso, sino que también las opciones –como ver a nuestro personaje por detrás, o el punto de mira– también estarán disponibles para todo aquel que quiera utilizarlas.

Tendremos nueve armas a nuestra disposición para llevar a cabo la misión de encontrar a Bessie

Si de algo tienen que estar orgullosos los creadores del juego, es de haber conseguido algo más que un clon de los cientos de títulos que hasta ahora han sido programados. Sólamente el hecho de la comicidad con que han sido creados cada uno de los personajes ya lo hace de por sí novedoso, pero es que además han incluido unas increíbles pistas de audio, que sirven de banda sonora al juego, con unas canciones tipo "Country" de gran ritmo y que amenizan perfectamente la acción.

Puede que «Redneck Rampage» no sea la originalidad hecha juego, pero si lo que estás buscando es acción cien por cien, aderezada con un humor, la mayoría de las veces corrosivo y en ocasiones sanísimo, acabas de encontrar el juego de tu vida.

C.F.M.



Bug Too!
DOBLE RACIÓN DE ESCARABAJOS

No ha pasado mucho tiempo desde que «Bug!» nos sorprendiera a todos aportando un poco de aire fresco al tan usado género de plataformas. Nuevos niveles y personajes, más fases de bonus y las más variopintas acciones son la tarjeta de presentación de este nuevo juego de Sega PC.

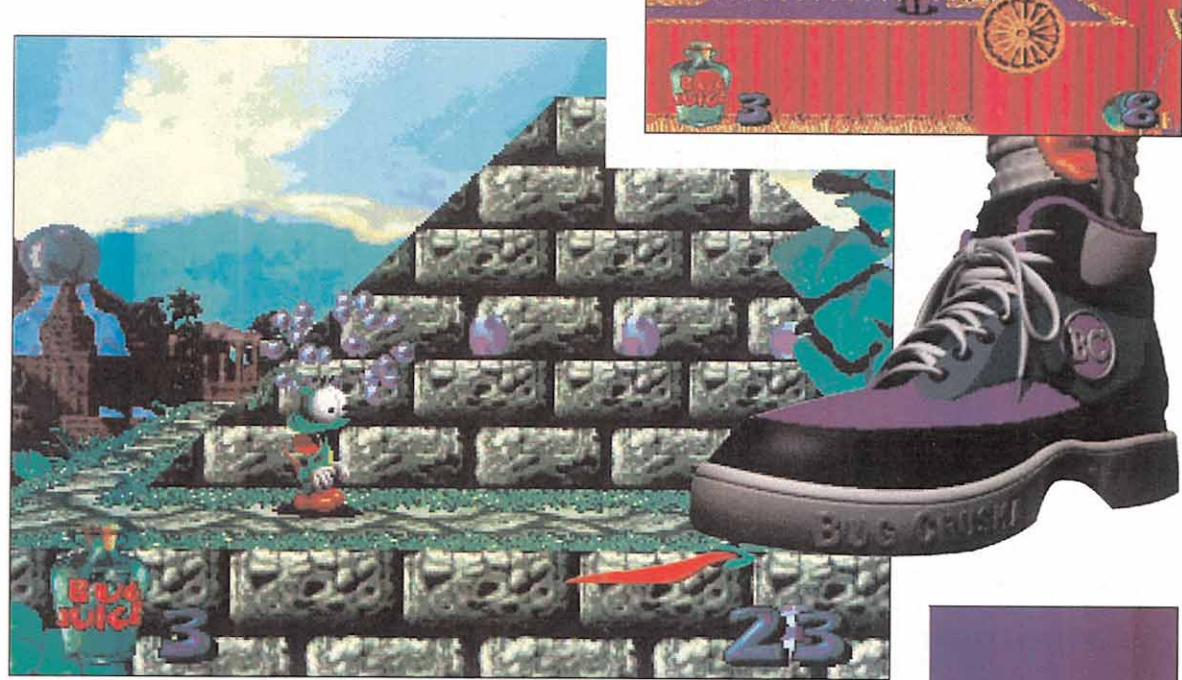
SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Películas y más películas, eso es lo que exige vuestro jefe. Vosotros no podéis decepcionarle, sobre todo teniendo en cuenta que el sueldo está en juego. Tomando el control de uno de los personajes, la misión queda clara: grabar películas de todos los tipos sobre los más pintorescos parajes. Aunque siempre hay un pero, y esta vez no iba a ser menos; el realismo es algo más notable que de costumbre y lo que inicialmente era ficción se ha tornado realidad para dar lugar a las mas increíbles aventuras.

Así comienza la historia de «Bug Too!», el nuevo arcade de Sega PC que tiene la misión de superar el tan alto listón dejado por su predecesor.

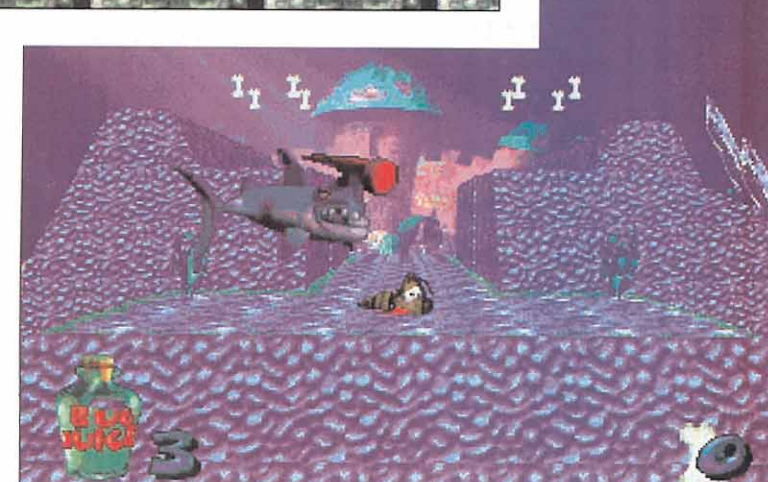
DIVERSIÓN A RAUDALES

Varias son las películas que deben ser grabadas para su inminente estreno en las grandes pantallas. Todas ellas están basadas en



Recoger gemas a lo largo del recorrido nos aportará puntos e, incluso, vidas.

Los juegos de plataformas siempre han tenido cierta dificultad –mayor o menor–, pero «Bug Too!» llega más allá y la eleva al cuadrado

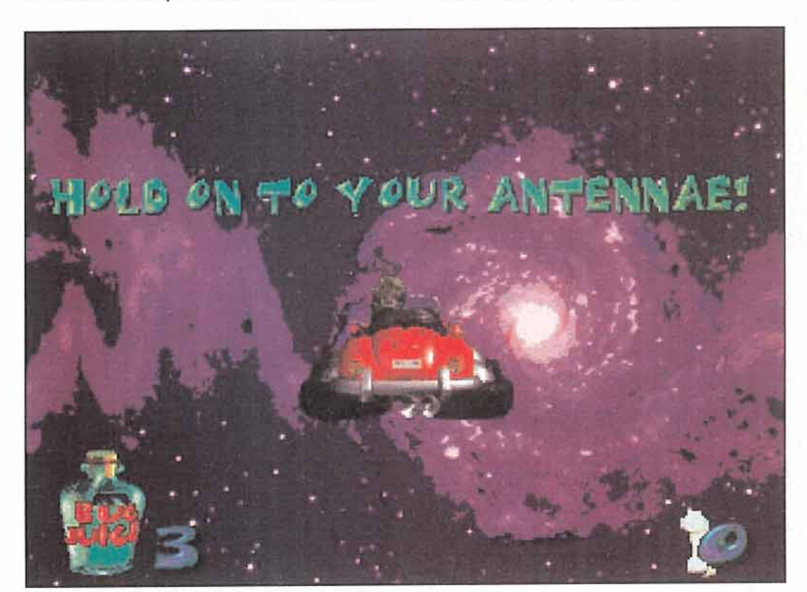


El comienzo de un nuevo nivel se apreciará por la aparición de la típica plaqueta presente en todo rodaje que se precie.

famosos títulos: «Lawrence de Arachnia» –las pirámides serán vuestro nuevo hogar–, «Weevil Dead 2» –domina tu miedo a través de cementerios y castillos–, Antennae Day –por el espacio interestelar–, «Flee Wee´s Big Adventure» –el fascinante mundo del circo–, «Swatterworld» –rodeados de tiburones– y, por último, «Cicada Night Fever» –totalmente psicodélico–. El estilo del juego es básicamente el mismo, aunque se han incorporado dos nuevos protagonistas y gran variedad de fases de bonus que nos permitirán desde manejar una nave espacial hasta jugar a una especie de tragaperras.

Gráficos graciosos –aunque no son SVGA–, sonido atractivo y divertidos movimientos se unen para dar lugar a un divertido programa que consigue poner de actualidad, una vez más, un género atemporal: las plataformas.

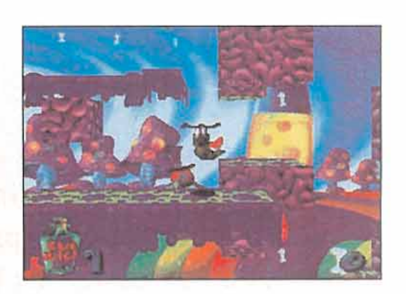
Cualquiera de los tres protagonistas podrá moverse en las tres dimensiones, saltar, correr, escupir un desagradable líquido verde, planear, etc., con el objetivo de superar poco a poco los más de 50 niveles existentes –entre fases normales y bonus–. El género al que pertenece nunca se ha caracterizado por una excesiva sencillez, y aquí también se cumple, pero elevado al cuadrado; superar determinadas fases podrá resultar harto complicado, pero claro, a vosotros no hay juego que se os resista.



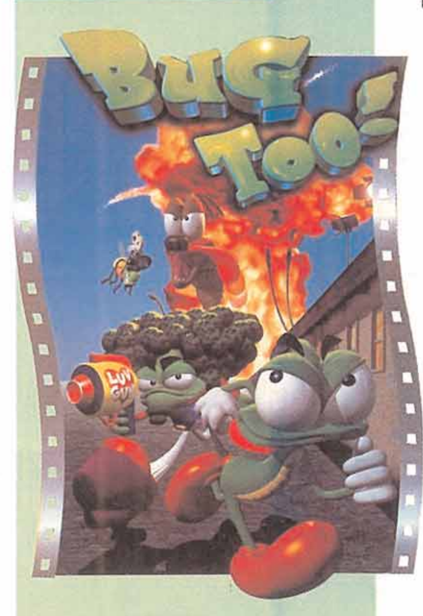
Las fases de bonus son de lo más variado. En esta ocasión deberemos pilotar una nave por el espacio.

Las películas en las que participaremos recuerdan generalmente a títulos de filmes de gran éxito









Una de las principales novedades es la inclusión de tres protagonistas entre los que elegir al principio de la partida. El primero de ellos es, de nuevo, el escarabajo que saboreó las mieles del éxito en la primera parte. El segundo es un híbrido entre perro saltarín y gusano, al que solo mirarle produce risa. Y, por último, un lejano pariente del primero marcado por un look típico de la década de los setenta –pelo a lo afro, perilla, pantalones de campana y camisa de cuello prominente–. La elección es vuestra.

MARCA PAUTAS

Lo que no deja lugar a dudas es que los juegos de plataformas han visto su género enriquecido con la saga del escarabajo y su especial ambientación. La conclusión obtenida tras valorar los aspectos ya comentados es que se trata de un programa adictivo –si se tiene paciencia por su dificultad–, al que no hubiese estado de más añadir gráficos SVGA.

Por otro lado, y en términos generales, no existen diferencias vitales con respecto a su primera parte, y esto puede suponer una pequeña merma en su valoración global. Si los próximos lanzamientos lo respetan, es de esperar que entre «Bug Too!» y «Lomax» se disputen un momentáneo puesto de honor en este género.

J.J.V.

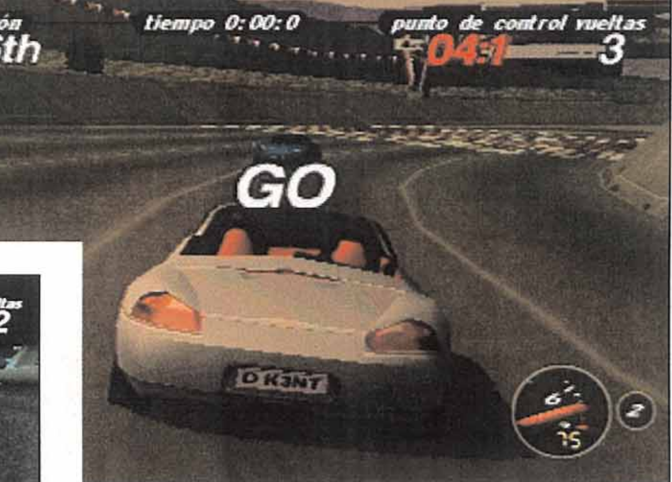


Porsche Challenge

DUELO DE TITANES



En el mundo, varios fabricantes de coches destacan sobre el resto por su prestigio y calidad sin igual. Una de estas casas, sin lugar a dudas, es Porsche, que además ha celebrado el lanzamiento de su nuevo modelo, el Boxster, con la aparición de un juego basado en el mismo.



El comienzo de las pruebas no se hace a partir de una situación estática, sino mediante una salida lanzada.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE







Algunas vistas del Boxster parecen sacadas de un vídeo de presentación, pero forman parte del juego en sí.

A nadie le importaría poder sentir la potencia de un flamante Porsche sobre su propia piel, ¿verdad? Pero como la mayoría de los mortales no podremos permitírnoslo, la única opción que nos quedará será disfrutar de la calidad de este fabuloso «Porsche Challenge». ¿Simulación?, ¿arcade?, de todo un poco para que nadie quede insatisfecho.

POTENTE

El resultado de introducir 204 CV de potencia en la carcasa de una PlayStation sólo tiene un calificativo: espectacular. Tanto los circuitos como el coche han sido diseñados en 3D con sombreado Gouraud y mapeado de texturas consiguiendo una calidad gráfica que podrá hacer dudar en determinadas tomas si se trata de una foto del coche o parte del juego en sí. El suave scroll y la medida jugabilidad, acompañan también al apartado gráfico para que absolutamente todo quede compensado.

El nuevo modelo de Porsche ha sido fielmente reproducido utilizando técnicas de sombreado Gouraud y mapeado de texturas

Antes de disponerse a manejar el "cochecito" será necesario elegir el afortunado conductor, y no por simple formalidad, sino porque las relaciones personales entre estos no siempre son de color rosa y esto se refleja en su comportamiento cordial o agresivo sobre el asfalto. Con el objetivo de contentar al mayor número de personas posibles se han incluido dos tipos distintos de conducción: arcade –similar al de las máquinas recreativas y adecuado para novatos– y simulación –fiel representación de la experiencia de conducir un Boxster–. Ya sea con una u otra, podremos enfrentarnos en campeonatos, entrenamientos, pruebas cronometradas, y carreras

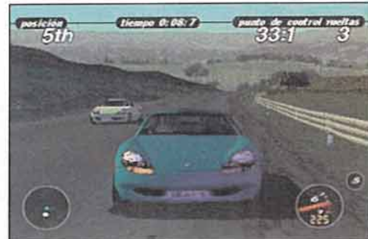
En partidas entre dos jugadores se puede regular la desventaja inicial de cualquiera de ellos

Perfecta conducción

Una característica muy habitual ya en este género de juegos es la existencia de un modo fantasma. Para aquellos que aún no conozcan su funcionamiento, consiste en competir contra un coche fantasma –no podremos colisionar con él– que ha sido realmente manejado por el propio jugador en su mejor vuelta. Resumiendo: es como competir con uno mismo. Gracias a esto podremos comprobar las ventajas o desventajas de tomar una curva de uno u otro modo y apurar así los tiempos hasta rozar la perfección.











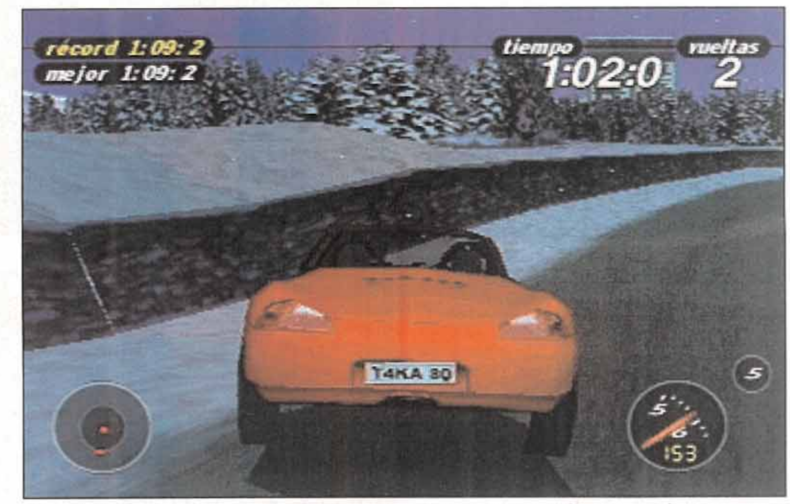
aisladas sobre cualquiera de los cuatro circuitos disponibles.

Una vez situados detrás del volante y con la mano preparada en la caja de cambios, se inicia una salida lanzada y observamos que, en cualquiera de los dos modos de conducción, el manejo es complejo pero, ¿quién ha dicho que circular a 240 Km./h sea un juego de niños? Lo único necesario es elegir unas cuantas veces la opción "entrenamiento" y ya estaréis listos para emular a vuestro piloto favorito. Reducciones de impresión, saltos, grandes derrapajes en cerradas curvas de montaña, encerronas a contrarios, etc., serán acciones habituales, y necesarias, para batir a los avispados personajes que pilotan junto a nosotros.

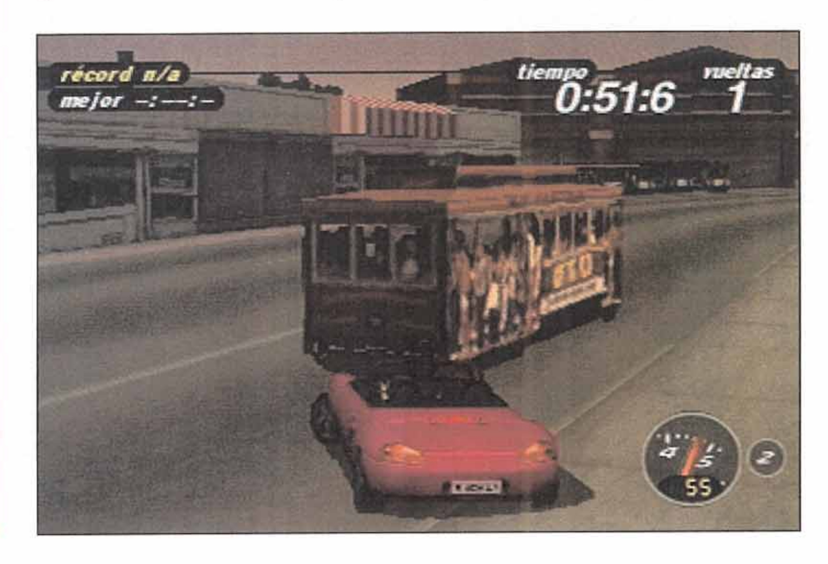
Menudo deportivo



Carrocería: Acero galvanizado con coeficiente aerodinámico 0.31
Motor: Boxer con 6 cilindros y 24 válvulas
Potencia: 204 CV a 6000 r.p.m.
Velocidad: Máxima de 240 Km/h
Peso: 1250 Kg. con cambio manual
1300 Kg. con cambio Tiptronic



Conducir a grandes velocidades por terreno nevado no será una tarea sencilla. El entrenamiento se hace imprescindible.



¡QUÉ PASADA!

Todos los aspectos comentados consiguen que el programa no presente ningún punto débil destacable y que se convierta en un placer para la vista. La única pega es la desilusión que se lleva uno cuando vuelve súbitamente a la realidad y comprueba, desafortunadamente, que su coche no se parece al Boxster ni en el color de las ruedas.

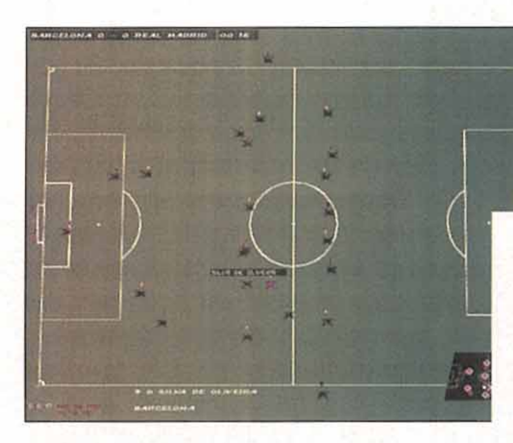
J.J.V.

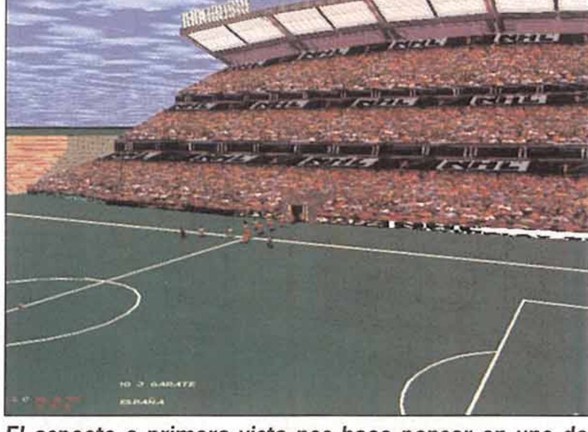


4-4-2 Soccer

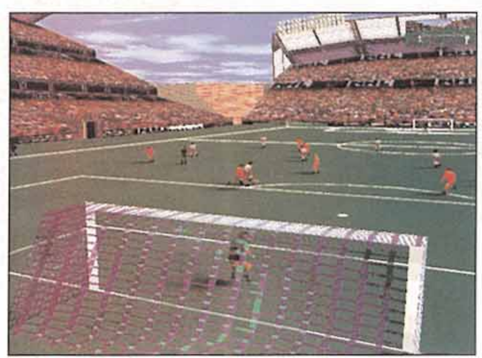
FÚTBOL INTERNACIONAL

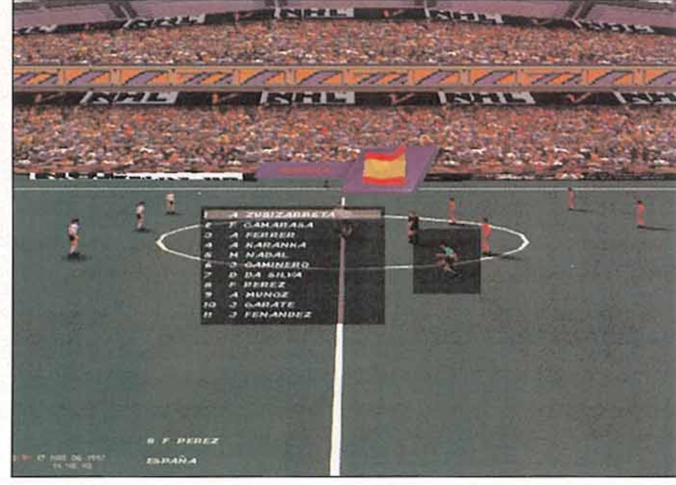
Desde la aparición del primer gran clásico de los juegos futbolísticos –el gran «Match Day» del señor Ritman– mucho ha cambiado la concepción de este deporte en los ordenadores. Este nuevo lanzamiento con nombre de táctica nos permitirá sentirnos como parte de uno de los innumerables equipos que incorpora.





El aspecto a primera vista nos hace pensar en uno de los mejores programas de fútbol de la historia, pero...





Los jugadores vienen representados por sus apellidos. Esto puede dar lugar a equívocos al identificar a algunos jugadores habitualmente conocidos por su nombre.

A.R.C./VIRGIN
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO



De todos es sabido que en fechas de eventos futbolísticos importantes –Mundial, Campeonato de Europa...–, el mercado se ve desbordado por la aparición de variados juegos sobre el tema. Pero, ¿qué ocurre cuando no se producen estos acontecimientos? Pues que, aunque menos, también se lanzan nuevos videojuegos. Conclusión: el deporte rey no necesita excusas para estar a la orden del día. Después del lanzamiento de «PC Fútbol 5.0» y «Kick Off 97» –los dos últimos simuladores de renombre –A.R.C. nos hace llegar su «4-4-2 Soccer», que analizamos a continuación.



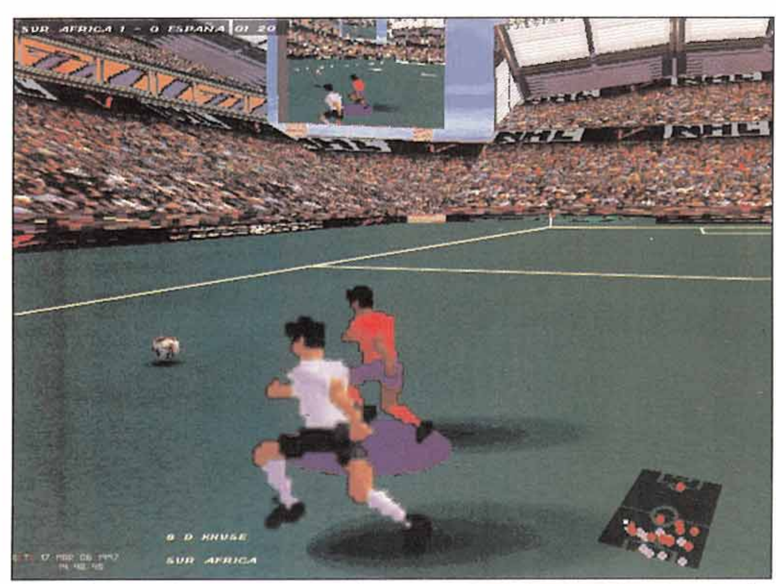
72 selecciones y multitud de clubes de las más importantes ligas deben ser suficientes para los más exigentes

SELECCIONES Y CLUBES

Las opciones que aparecen en el menú principal se nos presentan bastante completas y en íntegro español –detalle, por supuesto, siempre de agradecer–. Aparte de las típicas de partido amistoso y práctica, se unen la de campeonato y la de torneos. La primera nos permitirá completar una atípica liga en la que nos enfrentaremos a equipos pertenecientes a países de todo mundo, como si la distancia entre estos no existiese, mientras que la segunda incluye tres torneos: K.O. de 64 –una competición por eliminatorias entre ese número de clubes–, Mundial y Campeonato de Europa de selecciones. Todo lo comentado puede ser jugado por varias personas –cada una con su equipo– y se incluyen 72 selecciones nacionales y los clubes de las ligas más importantes del mundo, entre ellas la nuestra, la liga de las estrellas. Hasta aquí todo se nos presenta perfecto.

EL SIMULADOR

Este suele ser el apartado que marca la diferencia más importante entre estos juegos y, por ende, uno a los que más trabajo se dedica.



Al elegir una cámara cercana observamos que los jugadores no están realizados a partir de polígonos 3D.



Empieza el espectáculo; los jugadores aparecen por el túnel de vestuarios, se presentan los equipos y el arbitro pita el inicio del partido. Inmersos en un entorno 3D con un campo lleno de detalles –incluido un videomarcador–, se inicia el manejo de los diferentes componentes de nuestro equipo y, de inmediato, una pequeña decepción. La jugabilidad no consigue meternos en el partido, pero quizá sea cuestión de hacerse mejor con los controles –nos decimos–.

Una hora más tarde la primera opinión toma cuerpo y la idea que ronda la cabeza es que, sin ser un mal programa, no cumple las expectativas iniciales. Los gráficos cumplen su objetivo sin llegar a marcar época, y el sonido, sin comentarios durante el partido, resulta bastante simple. Al observar los jugadores desde una distancia no muy grande, se aprecia que no están realizados a partir de polígonos 3D y su movimiento no resulta realista en determinadas acciones. Por otro lado, los porteros no guardan ninguna similitud con Zamora y, como resultado de esto, en un partido de 2 minutos la línea de gol puede verse rebasada más de una vez sin demasiados problemas.

La jugabilidad del simulador no es el punto fuerte del programa. Realizar una jugada trabajada y espectacular no es tarea sencilla



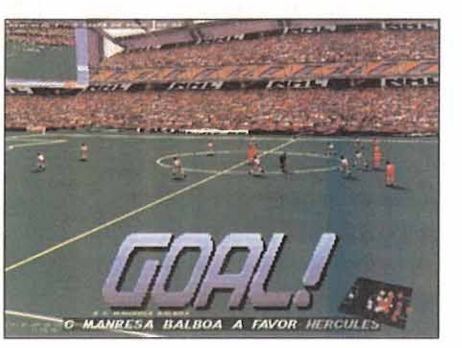


RESULTADO DEL PARTIDO

En símiles futbolísticos, digamos que «4-4-2 Soccer» ha llegado a semifinales pero allí ha sido batido, con justo resultado, por otros programas de gran éxito y calidad. Lo mejor, el esfuerzo realizado en ofrecer variedad de torneos, equipos y selecciones y la opción de juego multijugador –serie, red y modem–. Lo regular, un simulador que hace un año podría haber tenido otras aspiraciones, pero que ahora, vista la competencia, no supera su alto listón de calidad.

J.J.V.

70

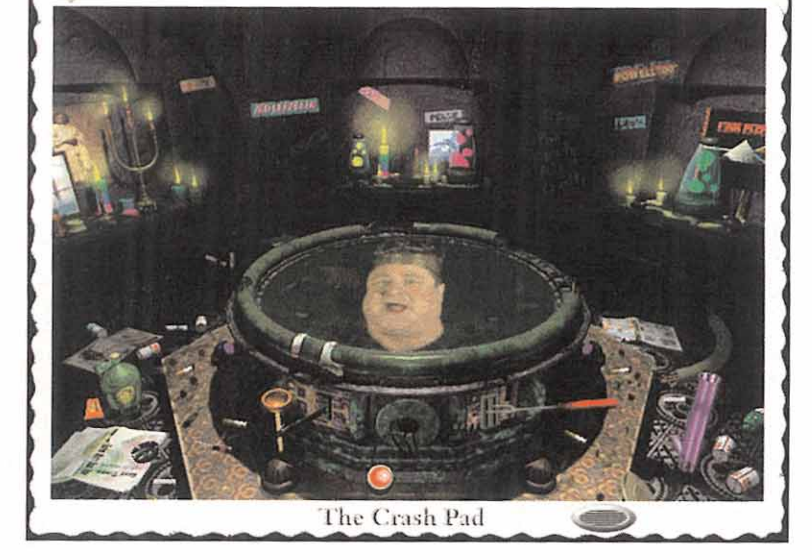


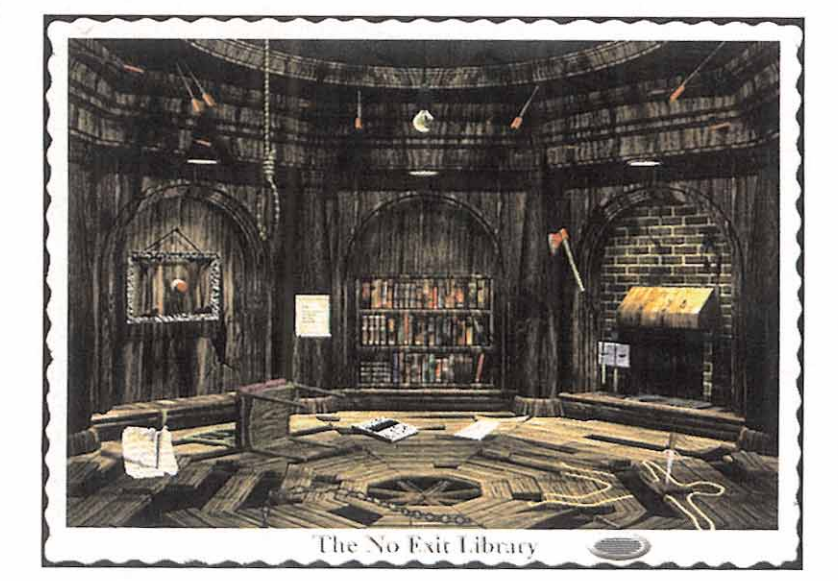
El estadio incluye un videomarcador que reproducirá en todo momento los lances ocurridos a ras de césped.

Pyst
Poca gracia

PARROTY INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
PARODIA


Alien Trash


The Crash Pad


The No Exit Library


The TV Garden

Todavía no nos lo podemos creer. Todos sabemos lo mitómanos que son por las Américas del Norte, y la costumbre que tienen de parodiar todo aquello que ha alcanzado cierta notoriedad a nivel mundial. Recordemos películas como «La Loca Guerra de las Galaxias» o «El Jovencito Frankenstein». Por eso no nos sorprendió mucho que alguien hiciera una parodia de «Myst», el juego en CD-ROM más vendido de la historia. Una excelente aventura gráfica repleta de puzzles y bellas imágenes que cautivó a medio mundo. Pero lo que no nos podemos creer es que «Pyst», que así se llama el engendro, tenga ¡¡ocho pantallas!! Sí, como lo oís. Pero vamos a explicarnos más, porque esto parece una broma de mal gusto. La premisa sobre la que se basa este juego –por llamarlo de alguna forma– es bastante original, todo hay que reconocerlo. Y es que, la isla que conocíamos en «Myst» ha sido visitada por tanta gente que en la actualidad se ha convertido en un inmenso vertedero apestoso lleno de basura, árboles talados y podredumbre por doquier. Además, el rey de la isla es nada más y nada menos que el marido de "Roseanne", o sea, John Goodman. Todo un acierto para un juego cómico... si no fuera porque se trata de este «Pyst». Bueno, pues el "programa" consiste en ir pasando las ocho pantallas mientras pulsamos con el ratón sobre diferentes gráficos que muestran animaciones "supuestamente" graciosas. Y nada más. No hay absolutamente nada más. No hay misión que realizar, ni objetos que coger, ni puzzles que resolver. Nada.



Y es que a este "juego" no le salva ni siquiera la original opción de configurar nuestro navegador de Internet para visitar un área reservada en la página Web del juego. Pero no todo está perdido,



Clock News

porque por lo menos uno puede disfrutar de un tema grabado en CD Audio por John Goodman, quien interpreta una cancioncilla bastante graciosa sobre el juego.
Total: ni juego, ni diversión, ni gracia por ningún lado. Muy raros estos americanos, sí.

F.J.R.

The Love Cabin

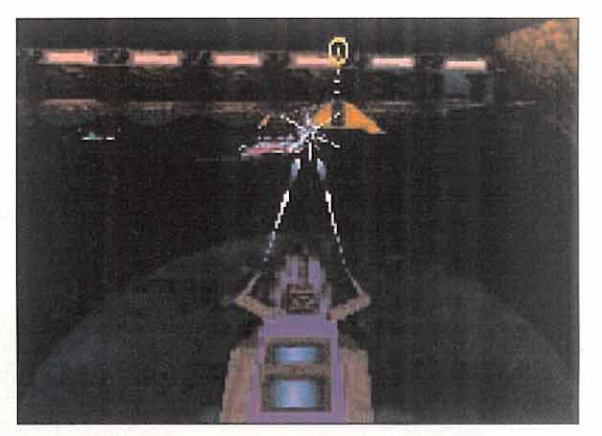
En «Pyst» tendremos que ir pasando por unas pantallas, sin tener que realizar nada más, sin misiones a realizar, ni objetos que coger, ni puzzles que resolver. Nada de nada

Deathdrome

Participa o muere

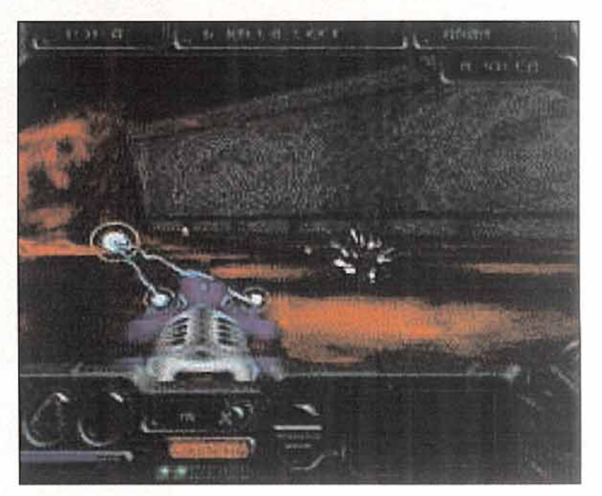
VIACOM NEWMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE





La historia que da vida a este nuevo arcade 3D recuerda mucho la de una película, a ver si la adivináis. Mediados del siglo XXI, ciudades y delincuencia son palabras íntimamente relacionadas, por lo que las superprisiones existentes se han visto obligadas a colgar el cartel de "no hay mas localidades". Sobre el 2.050 aparece el C.O.R.T y con él un nuevo juego llamado «Deathdrome», cuyos objetivos consisten en vaciar un poco las prisiones y a la vez sacar algo de dinero por el espectáculo. Los condenados competirían entre sí a muerte con la ilusión de ganarse la libertad. Asumiremos el papel de uno de estos reos y de tu habilidad y reflejos depende todo. Recuerda bastante a la película «Perseguido», aunque quizá todo sean imaginaciones ...

Cada preso, a bordo de un vehículo llamado "runner", deberá derrotar a sus compañeros y enemigos, sirviéndose para ello de armas de ataque o defensa dispersas por el espacio de competición y de una barrera que podrá crear a su paso al más puro estilo «Tron». El objetivo será, por tanto, destruir un determinado número de vehículos –variable según nivel– y dirigirse hacia la salida que nos llevará a la siguiente fase.





El juego en sí ha retomado y modernizado el desarrollo de «Tron» añadiéndole armas frontales, defensas, acción en primera persona y libertad de movimientos sobre un entorno 3D, pero bajo nuestro punto de vista estas características no son suficientes para evitar que el juego se vuelva repetitivo y pierda el interés inicial. La manejabilidad del "runner" se torna en ciertos momentos algo brusca y la acción, como antes se comentó, se limita a una búsqueda y posterior lucha con enemigos. Muchos pensarán: «Quake», por ejemplo, también se limita a una continua destrucción de enemigos y búsqueda de la salida; pues sí, pero teniendo en cuenta que la concepción del juego no es similar, la calidad, jugabilidad, variedad, gráficos... del primero son muy superiores. En el apartado gráfico el juego cumple sin deslumbrar y el aspecto sonoro no pasa del aprobado. Por último, agradecer la opción de juego en red que siempre añade diversión al producto final.

Con reminiscencias del mítico «Tron», el juego se torna algo repetitivo tras varias partidas

Concluyendo, un juego técnicamente correcto, monótono, y que no destaca especialmente en ninguno de sus aspectos.

J.J.V.







Bubsy 3D
Acrobacias gatunas

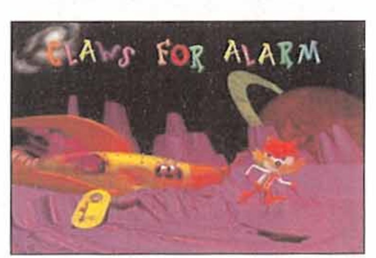
TELSTAR
Disponible: **PLAYSTATION**
PLATAFORMAS

Uno de los arcades de plataformas más exitoso de todos los tiempos, «Bubsy, the Bobcat», alcanza la tercera dimensión gracias a la superior capacidad tecnológica de las consolas de 32 bits, y en concreto de PlayStation.
La Tierra ha caído bajo la invasión de unos voraces extraterrestres, llamados Woolies, que buscan vengarse de Bubsy, por anteriores problemas que tuvieron con él.
A lo largo de dieciocho enormes niveles en los que disponemos de una libertad de movimiento de 360º, tendremos que enfrentarnos a los diferentes tipos de extraterrestres que amenazarán la vida del minino protagonista. Para ello, contaremos, primero, con la agilidad de Bubsy, que nos permitirá realizar saltos prodigiosos y piruetas dignas del mejor acróbata, y segundo, con una serie de items que nos ayudarán en nuestro cometido, como telescopios, para encontrar zonas ocultas, dispositivos de invisibilidad e invulnerabilidad, etc.
«Bubsy 3D» permite la participación de dos jugadores simultáneos en una partida cooperativa, donde ambos tendrán plena libertad de movimiento, no









teniendo necesariamente que seguirse los pasos, de forma que el terreno explorado, y las posibilidades de encontrar zonas secretas, aumentan el doble.
A la hora de jugar con «Bubsy 3D» nos encontramos con un problema y es que si «Bubsy the Bobcat» era de un difícil insufrible, éste se hace prácticamente imposible, por el más amplio número de direcciones que podemos tomar y el mayor tamaño de los escenarios, hasta el punto que hasta los más expertos en plataformas, tendrán problemas para superar incluso los primeros niveles.

La dificultad de «Bubsy 3D» llega en algunos momentos a ser insuperable, sobre todo por lo grande que llegan a resultar los escenarios

Todos los personajes que han tenido éxito con algún juego para consolas, han sufrido, o están destinados a sufrir una transformación tecnológica pasando de 2D a 3D. Si a Mario ya le ha ocurrido en la Ultra 64 y a Link, de «The Legend of Zelda», va a pasarle lo mismo, ¿cómo Bubsy, el gato más famoso de las consolas, iba a ser menos?

C.F.M.

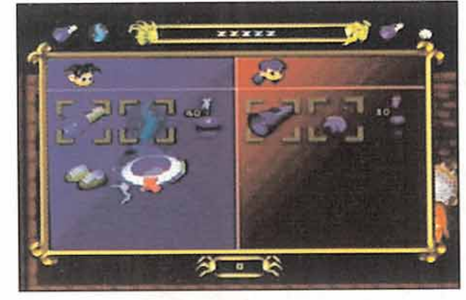
70

Swagman
Creador de malos sueños

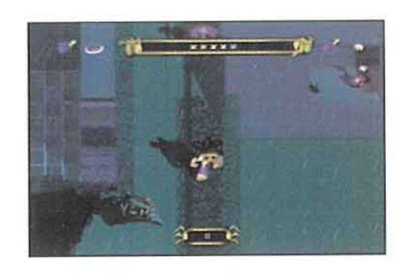
CORE DESIGN/EIDOS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Su nombre es Swagman, y es el príncipe de las pesadillas. Ayudado por su ejército de terrores nocturnos ha apresado a las hadas de los sueños, pues pretende conquistar el mundo a base de aterrorizar a los humanos. A no ser que Zack y su hermana Sarah, los protagonistas, puedan liberar a las hadas y derrotar al malvado príncipe, nadie podrá evitar que sus peores pesadillas se vuelvan realidad.
En «Swagman» vamos a controlar a los pequeños hermanos que se han enterado de las maquinaciones de su enemigo, los cuales tendrán que adentrarse en unos mundos horrorosos, llenos de monstruos y trampas en aras de conseguir su misión.
El juego está dividido en dos mundos; el Mundo Real, compuesto por ocho niveles diferenciados entre sí, y la Tierra de las Pesadillas, con otras tantas fases, lo que le da a «Swagman» una totalidad de dieciséis niveles, todos presentados bajo una perspectiva tridimensional con la que podremos apreciar enormes laberintos, llenos de enigmas y secretos, que recuerdan en parte a los de juegos como «The Legend of Zelda» y «Zombies Ate My Neighbours».
Para dificultar mucho más su búsqueda, Swagman ha desperdigado por el Mundo Real las más preciadas posesiones de los hermanos. Una vez que los encuentren podrán usarlos tanto para resolver los puzzles que se les propondrán, como para acabar con los mil y un enemigos que se les pondrán delante. Estos son, entre otros, el Frisbee Mágico, para atacar a distancia, las Bombas Dulces, la Linterna, etc.

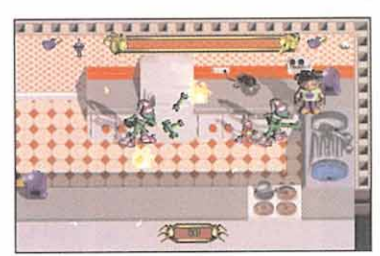




«Swagman» aprovecha perfectamente todas las posibilidades técnicas de PlayStation







«Swagman» aprovecha perfectamente las posibilidades de la consola para la que ha sido realizado, pues se han incluido efectos como transparencias, rotaciones, cambios de luces y sombras, que tan bien reproduce PlayStation, además de una música y unos efectos sonoros más que correctos que no desmerecen en absoluto del alto grado de calidad visual que tiene este título.
Los arcades de la vieja escuela no van a morir ni a pasar de moda, sino que se van a adaptar a las nuevas exigencias tecnológicas, ya que este es el género que, con diferencia, más gusta a todos los aficionados a las consolas.

C.F.M.



Destinos inciertos

¿Qué es aquello que se vislumbra en el horizonte? ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Ruiz Mateos con traje de Supermán? ¡No! ¡Son las vacaciones! Playa, sol y viajes para la mayoría, y trabajo, mucho trabajo para los aventureros, siempre dispuestos a embarcarnos en todas aquellas aventuras que se nos pongan por delante.

Hay que reconocer que Junio no es un mes muy apetecible para la mayoría de los miembros del Club. No sólo porque un grupo de estirados profesores se empeña en obligarnos a demostrar nuestros conocimientos académicos por escrito, cuando todos sabemos que nos merecemos un sobresaliente, sino también, porque este es un mes de ahorro, en el que comenzamos a planificar los distintos viajes que emprenderemos en los próximos meses. No en vano, existen infinidad de mundos subyugados, planetas invadidos y misterios no resueltos, que necesitan nuestra inexorable intervención.

Las agencias de viajes aventureras están plagadas de reservas, a la espera de su definitiva confirmación. Un destino, en especial, es el más solicitado por los "desfacedores de entuertos". Se trata de cierta isla que todos conocéis, habitada por ciertos devoradores de plátanos, caníbales vegetarianos, y un puñado de piratas fantasma. En efecto, «Monkey Island III» o, «The Curse of Monkey Island» –su nombre oficial– fue anunciada para este verano por parte de LucasArts, pero desde hace seis meses no han facilitado ninguna noticia sobre su aspecto o argumento. «Monkey III» está siendo desarrollada bajo el más absoluto de los secretos. Teniendo en cuenta la avalancha de títulos que LucasArts ha planeado para este mes –«X-Wing vs Tie Fighter», «Yoda Stories», «Outlaws»...–, lo más probable es que reserven «Monkey III» para un momento más calmado, y no quieran desviar la atención de sus actuales lanzamientos. Los impacientes conectados a Internet pueden conseguir el vídeo con la introducción del juego en la dirección que os damos aquí: **http://www.lucasarts.com/menu.html**, si disponen de la paciencia suficiente para bajarse un fichero de 11 MB.

Por fortuna, mientras «Monkey III» llega, hay un gran cantidad de aventuras dispuestas a asegurarnos innumerables horas de diversión. A las ya disponibles «Toonstruck», «Broken Sword», o «MundoDisco II» que os recomiendo encarecidamente, pues son AVENTURAS con mayúsculas, hay que unir un buen número de títulos que irán madurando en los próximos meses.

«Zork. Grand Inquisitor» es la enésima reencarnación de una saga con más de 20 años a sus espaldas. De nuevo deberemos visitar el imperio subterráneo que da nombre al juego, con la misión de derrocar a un poderoso tirano que se ha empeñado en desterrar la magia del reino. Para que tan complicada tarea sea más placentera, los programadores han utilizado una versión mejorada de su "engine" Z-Vision, que mezcla los gráficos renderizados con una libertad de movimiento tipo «Doom». A esto habrá que unir el sonido en 3D, y el soporte para los nuevos procesadores MMX. Esperemos que, ésta vez, se traduzca totalmente al castellano, y no ocurra como con «Zork Nemesis», una magnífica aventura que pasó totalmente desapercibida por tener que utilizarse en conjunción con un diccionario inglés-español.

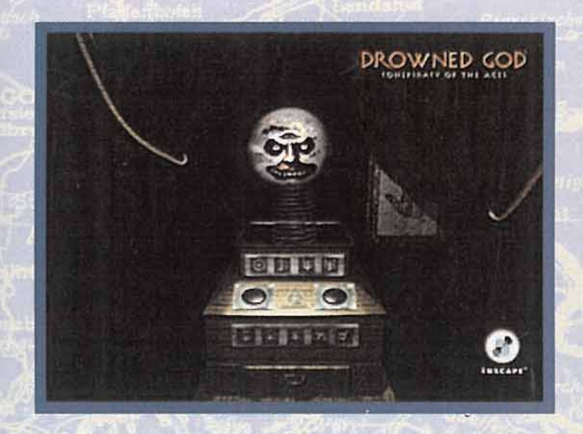
Otras novedades que nos llegan del otro lado del Atlántico son «Drowned God», de Epic, y «Koala Jumpur: Journey to the Edge», de Broderbund. «Drowned God» se une a la moda de los clónicos de «Myst», para presentarnos una aventura en primera persona, con gráficos renderizados, sonido envolvente, y una historia extraña, que entremezcla las novelas artúricas con relatos relacionados con Newton y Einstein. «Koala Jumpur», por contra, toma el relevo de «Toonstruck», pues se trata de una aventuras de dibujos animados para adultos. Y si el argumento de «Drowned God» os parece retorcido, esperad a ver lo que nos espera en «Koala Jumpur». Tan sólo os diré que vuestro "alter ego" será un koala con aires místicos –no en vano, es maestro de la filosofía Zen–, cuya única misión es encontrar el verdadero sentido de la vida, mientras viaja en compañía de su amigo el canino Dr. Dingo Tufar, en busca de un pergamino que salve su mundo del Apocalipsis Final. Los gráficos y las

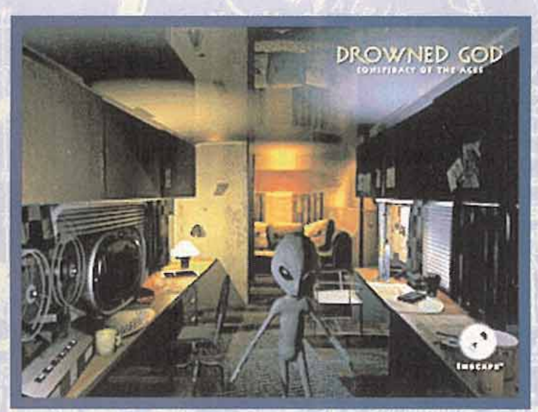
NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***









LucasArts mantiene el más absoluto de los secretos en cuanto a «Monkey III», y ello puede ser debido a sus recientes lanzamientos

animaciones son fantásticas, y algunos destellos de originalidad tampoco le van a la zaga. Por ejemplo, el cursor que sirve para ejecutar las órdenes –una mosca– es un personaje en sí mismo, que no sólo va recogiendo y usando los objetos, sino que también puede desplazarse de forma independiente por las pantallas, aunque no esté presente el personaje principal.
A los que busquen algo más convencional, les gustará saber que Sierra ya está trabajando en «Police Quest: SWAT 2» y «Gabriel Knight III», dos previsibles continuaciones de dos sagas no han sido demasiado bien tratadas.

NUEVAS POLÉMICAS

Como todos los asiduos visitantes del Club sabéis, uno de nuestros principales objetivos es el de dar a conocer vuestra opinión, en relación al mundo de las aventuras gráficas. Desde hace unos meses, tenemos pendientes algunos debates propuestos por un par de socios, a los que hoy añadiremos uno más. El primero trataba sobre la presencia de los diálogos en las aventuras. ¿Hay muchos? ¿Hay pocos? ¿Se les da la importancia que se merecen? El otro se refería al gran auge que actualmente están teniendo las aventuras de dibujos animados. ¿Son más divertidas que las aventuras con personajes y decorados reales, o se trata de una moda pasajera?
Para completar el trío, os propongo reflexionar sobre la gran cantidad de continuaciones que existen en el mundo de las aventuras. La pregunta en cuestión es la siguiente: ¿Merece la pena hacer una continuación de una aventura de gran éxito, o sería mejor utilizar el portentoso talento de los programadores en la creación de nuevos títulos?
Podéis participar en cualquiera de las tres discusiones, teniendo en cuenta que, en los próximos números, publicaremos vuestras opiniones. No dejéis que otros hablen por vosotros...

¡AYUDA!

Como hacer obras de caridad desgrava a Hacienda, vamos a echar una manita a algunos de los numerosos aventureros que ya se han cansado de poner verdes a los programadores –por ser tan retorcidos– y a El Gran Tarkilmar –por no responder a sus cartas–.
Nunca dejará de sorprenderme la gran cantidad de incondicionales que todavía tienen las aventuras clásicas. Sin ir más lejos, la mayor parte de las cartas recibidas este mes están relacionadas con el genial **«Monkey Island II»**, por lo que no nos queda más remedio que volver a hablar de esta gran aventura con más de 5 años de antigüedad.
Comenzamos con un par de incondicionales cuyo mayor error es suponer que las cosas deben ser como ellos piensan. Así, Óscar López, de Madrid, se ha vuelto loco buscando una utilidad al retrato de Elvis y al tapacubos en «Monkey Island II», cuando lo cierto es que no sirven para nada. Los 6.000 doblones que necesitas se consiguen ganando el concurso de escupitajos,







para lo cual tienes que cambiar las banderas que miden las distancias, tocando el cuerno que puedes comprar en la tienda, y preparar un mejunje "espesa-escupitajos" mezclando varias bebidas del bar, hasta obtener una de color verde. Finalmente, lánzalo lo más lejos que puedas cuando sople el viento.

Desde Valladolid, Javier Viana está empeñado en coger la escalera de la bibliotecaria para entrar en un hoyo que hay en una de las playas, cuando la escalera no se puede coger, y el hoyo no sirve para entrar, sino para salir en el momento oportuno. El mismo error cometes, amigo Javier, en **«MundoDisco»**, suponiendo que el duende no tiene que escapar de la casa del alquimista. El escurridizo bichejo DEBE salir de allí, para que TÚ puedas atraparlo desde la tubería exterior, utilizando un cebo con forma de cuerda y gusano.

Abandonamos las cálidas playas de la Isla del Mono aconsejando a Eduardo Gómez, de Oviedo. Eduardo no sabe cómo matar el tiempo mientras espera la publicación de «Monkey III». Aquí tienes algunos consejos: Puedes hacer una lista de insultos pirateros contenidos en la saga de «Monkey Island»; puedes contar el número de palmeras que aparecen en «Monkey II», o puedes leer algún libro de piratas durante el verano. ¿Cuál?, te preguntarás. Pues bien, El Gran Tarkilmar siempre tiene respuestas para todo –y no se trata de «La Isla del Tesoro»–: Prueba con «Long John Silver», de Bjorn Larsson; «Los Motines de la Libertad», de Daniel Vaxelaire; «La Aventura», de Joseph Conrad y Ford Madox Ford, o «Piratas», de Alberto Vázquez-Figueroa. ¿Te parecen suficientes? Eso espero.

Un mensaje anónimo por correo electrónico nos hace llegar una pregunta relacionada con **«Broken Sword»**. Aprovecho la ocasión para rogaros que incluyáis vuestro nombre –o un seudónimo– y el lugar de residencia en los e-mails, para facilitar la comunicación. La pregunta hace referencia a la extremadamente difícil prueba de Arto y Nejo, en Siria. Para conseguir la escobilla, no basta con hablar con ambos, sino que hay que examinar concienzudamente a Arto, lo que añadirá una nueva pregunta en el diálogo con Nejo, que desencadenará los acontecimientos necesarios para hacerte con el ansiado objeto.

También tiene problemas, pero de índole muy distinto, Ernesto Lapuente, en **«Larry 7»**. Ernesto no consigue que Peggy le diga la combinación de la taquilla. La clave está en agotar todas, absolutamente todas las opciones del diálogo, abriendo repetidamente algunas taquillas y volviendo a hablar con Peggy, hasta que te dé la combinación que buscas.

En cuanto a la solución de «Ripper», no pensamos sacarla en los próximos meses, porque ya lo hicimos en el número 20.

Si esta reunión de El Club de la Aventura os ha parecido placentera, esperad a ver la del próximo mes, en la que intentaremos destripar la nueva aventura basada en el juego de estrategia «Warcraft II», y echaremos un vistazo a uno de esos creadores de aventuras que tanto os gustan. Nos vemos...

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

Si el mes pasado comentábamos la quietud de las listas, este mes ocurre todo lo contrario. A los estrenos de «Gabriel Knight II» y «MundoDisco II» en Las Mejores del Momento, hay que unir la sorpresiva reentrada de «Indiana Jones & The Fate of Atlantis», que aún sigue siendo masivamente jugada, 5 años después de su publicación. También «The Dig» vive su mejor momento, siendo la única aventura relativamente reciente que se atreve a competir con los grandes clásicos del TOP 5.

Las mejores del momento

The Dig
MundoDisco
Indiana Jones Atlantis
MundoDisco II
Gabriel Knight II

Top 5

- Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- The Dig

Demonios de la velocidad...

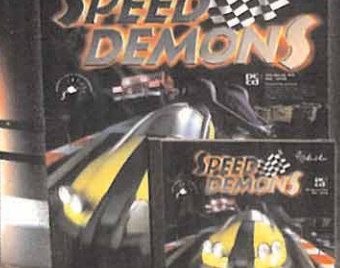
El rugir de los motores inunda tus oídos. Semáforo en rojo.

Un rápido vistazo a tus contrincantes: diablos de la carretera que aguardan ansiosos para hacerte morder el polvo. Quedan pocos segundos para empezar a sentir el vértigo de la velocidad, el disco se pone en ámbar y un violento subidón de adrenalina recorre todo tu cuerpo.

¡¡Luz verde!! La presión de tu cerebro se descarga sobre el acelerador. Todo vale para ocupar el primer puesto, estás entre los Speed Demons en una carrera hacia el Infierno...

¿conseguirás domarlos?...

A la venta el 23 de mayo



Ocho espectaculares circuitos con increíbles decorados tridimensionales








Efecto Caos

SPEED DEMONS

A la venta en Quioscos, Librerías, Grandes Almacenes y Tiendas de Informática

Por sólo: 2.995



PC CD ROM Windows™95 MS™-DOS

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.canaldinamic.es/dinamic

91 658 6008 fax 91 653 2015

Astucia infantil

Corren malos tiempos para los pequeños que deambulan despreocupados por las tenebrosas callejuelas de la gran ciudad. Alguien está secuestrando a los niños, envidioso de sus sueños infantiles desbordantes de imaginación. Sólo Miette ha permanecido a salvo de los misteriosos secuestradores; sus sueños, plagados de pesadillas, no parecen interesar a nadie. Si tan sólo pudiera despertar durante unos segundos...

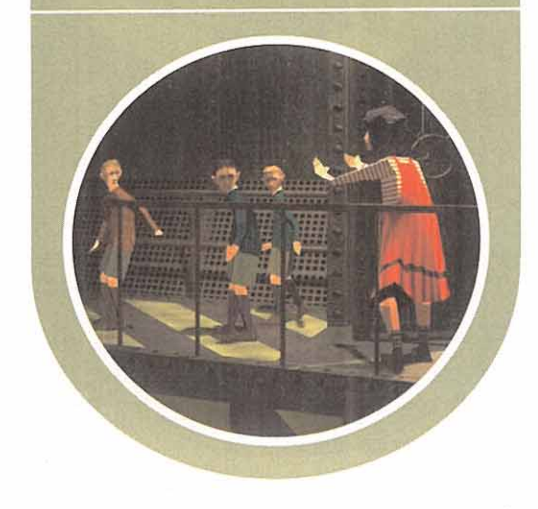
La ciudad de los niños perdidos



Las siámesas esconden oscuros secretos y no dudan en aprovecharse de la inocencia de Miette, utilizándola para sus diabólicos fines.

Pelade es un borracho empedernido que se encarga de custodiar abolutamente todas las llaves del orfanato.

La primera misión encomendada por las Siamesas consistía en cometer un robo en la cabaña del farero



Cuántas veces lo había intentado. Ya había perdido la cuenta. Todas las mañanas abría los ojos y miraba alrededor, con la esperanza de despertar en cualquier otro lugar que no fuese aquel espantoso orfanato, donde había pasado toda su vida. A veces deseaba ser uno de aquellos pobres niños desaparecidos, lejos de su cárcel infantil, pero al instante se reprochaba este pensamiento, compadeciéndolos.

Una mañana más, tendría que obedecer las órdenes de las Siamesas, y robar, engañar o fastidiar, si no quería acabar encerrada durante días. Una mañana más, aquellas espantosas hermanas harían todo lo posible para obligarla a pasar la noche durmiendo en el húmedo suelo del sótano, en compañía de las odiosas ratas.

Comenzaba un nuevo día para Miette, no demasiado diferente a los pocos cientos que ella podía recordar.

PESADILLA EN EL PUERTO

El primer obstáculo que las hermanas siamesas habían preparado para su personal disfrute, consistía en robar en la cabaña del farero. Era, sin duda, una misión imposible: Miette tan sólo contaba con sus desnudas manos, y sus pocos años de edad, para burlar la vigilancia del farero, que nunca abandonaba la destartalada embarcación donde residía. Ellas lo sabían, y por eso no podían parar de reírse mientras jugueteaban con la llave del sótano que Miette tan bien conocía. Pero, si algo tenía claro, es que no iba a darlas la satisfacción de rendirse sin, al menos, intentarlo. Ante el asombro de las hermanas, cogió la esponja que reposaba en la pizarra y salió dispuesta a aprovechar su diminuta estatura y afilada inteligencia, que la volvían irreconocible entre las sombras neblinosas del viejo puerto.

Lo primero que necesitaba era la llave de la cabaña. Las propias Siamesas la confesaron que estaba en posesión de Pelade, el viejo borracho. Ésta parecía ser la primera dificultad pero, ante la sorpresa de la niña, Pelade se la entregó nada más pedírsela. Con ella en su poder, recorrió los interminables callejones que llevaban al puerto, en uno de cuyos embarcaderos reposaba la vivienda del farero.

Por el camino Miette fue recolectando todos aquellos objetos que podían serle útiles, como una botella vacía, un hueso escondido enfrente de la caseta del perro y, sobre todo, un cepillo oculto en la zona más baja del laberinto de edificios que llevaban al embarcadero, bajo un arco iluminado que se erguía debajo de una de las escaleras.

Como había supuesto, la casa estaba custodiada por el dueño. Miette intentó recordar las idas y venidas del farero, al que había seguido furtivamente, en numerosas ocasiones, cuando no tenía nada mejor que hacer. El hombre sólo abandonada su hogar una vez a la semana, para comprobar el perfecto funcionamiento del faro. La niña sólo tenía una par de horas para cumplir con los deseos de sus profesoras, o no volvería a ver la luz del día hasta la semana que viene.

La única posibilidad residía en obligar al farero a revisar el faro. Hasta ahora, parecía funcionar bien, pero nada impedía que Miette cambiase esta situación. Esperanzada, siguió recorriendo los callejones que llevaban al faro. Justo antes de llegar, en uno de los extremos del muelle, localizó una barra metálica que utilizó para provocar un cortocircuito en el panel eléctrico del faro. Rápidamente, se escondió entre los barriles que había en la parte derecha de la entrada, antes de que el encargado llegase. Cuando éste se introdujo ►

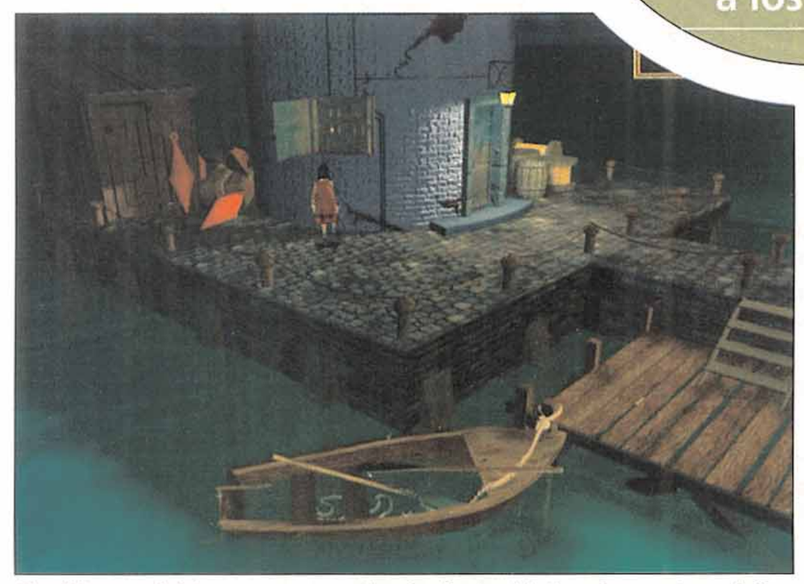
en el interior, Miette corrió hacia la casa, que abrió con la llave que le entregó Pelade.
Todo estaba muy oscuro, así que encendió la luz, y se dispuso a examinar la estancia. El único elemento interesante era un armario electrificado, que parecía contener las únicas posesiones importantes del farero. La corriente se cortaba cuando la caja registradora estaba abierta, pero ésta se cerraba automáticamente a los pocos segundos. Era necesario trabar el cajón; sin pensarlo dos veces, Miette introdujo el cepillo en la caja, que aprisionó el mecanismo de apertura.
Tal como había supuesto, allí se encontraban los objetos de valor. Con una sonrisa de satisfacción, y una sensación de repugnancia por lo que estaba haciendo, Miette se apoderó de ellos. Su visita al sótano iba a retrasarse, al menos, unas pocas horas.
Había sido más fácil de lo que parecía pero, cuando ya se disponía a salir del barco, hicieron acto de aparición varios de los hombres conocidos como "Los Cíclopes", extraños personajes pertenecientes a una oscura banda supuestamente relacionada con el secuestro de los niños.
Ese hubiera sido el fin de Miette, si no hubiese contado con la inesperada ayuda de One, el forzudo rompecadenas del Circo, que estaba dispuesto a ayudar a cualquier niño en apuros desde que su hermano pequeño había sido secuestrado por los malvados desconocidos secuestradores de niños.
Juntos, quizá, podrían devolver la libertad a aquellos que tanto lo merecían.

EL PRESTAMISTA

Las hermanas Siamesas se quedaron muy sorprendidas cuando comprobaron que Miette había cumplido su misión, pero apenas necesitaron unos pocos segundos para volver a idear un nuevo plan que cercenase definitivamente las ilusiones de la indomable Miette. Esta vez se trataba de robar la caja fuerte del prestamista avaricioso, que residía unas pocas manzanas más allá del orfanato.
La niña salió desconsolada de la escuela y entró en la primera puerta situada a la derecha. Al contrario que hacía unas horas, se encontraba abierta. La nueva estancia resultó ser la cocina del orfanato. Allí, uno de los pocos niños que quedaban, se encontraba preparando una poción para aliviar el dolor de cabeza de las maestras. El muchacho sabía dónde vivía el prestamista, y además le ofreció un poco de su poción adormecedora, a cambio de su bolsa de canicas. No tuvo que buscar mucho para encontrarla, ya que ésta reposaba en una de las estanterías de la escuela.

Los Cíclopes eran unos extraños personajes pertenecientes a una oscura banda que había secuestrado a los niños

Tras recoger un muslo de pollo de la alacena, Miette salió dispuesta a enfrentarse a su primera dificultad. El problema era que el camino a la mansión del prestamista no estaba despejado, ya que necesitaba la llave del patio para salir del orfanato.
Tal como había descubierto anteriormente, todas las llaves estaban en posesión de Pelade. Sin embargo, en esta ocasión, el portero no estaba dispuesto a entregársela.
Puesto que Pelade era un borracho empedernido, la niña le entregó la poción, que él creyó un potente vino. En apenas unos segundos, Pelade cayó en un sueño profundo, del que tardaría en despertar. Los inconvenientes, no obstante, sólo habían empezado. El portero no llevaba la llave encima, y la puerta que daba acceso a su casa carecía de picaporte. No había forma de entrar, por lo que Miette no tuvo más remedio que fijarse en una extraña cesta que colgaba encima de la cabeza del portero. Estaba demasiado alta para alcanzarla, así que giró la manivela donde terminaba la cuerda, y se apoderó de una salchicha y el ansiado picaporte. Lo colocó en la puerta, y entró en el oscuro lugar. Una vez más tuvo que recurrir al interruptor de la luz, para localizar la llave debajo de la cama. Con ella pudo abrir la puerta que había al lado de la caseta del perro, no sin antes entregarle el hueso al feroz canino, para evitar que sus ladridos despertasen al irascible portero.
Ya en la calle, Miette siguió el laberinto de solares hasta llegar a una lujosa casa custodiada por una especie de mayordomo-guardaespaldas


En el barco del farero se esconde el primer objetivo de nuestra misión. ¿Podrá Miette librarse del vigilante?


La cocina es el lugar ideal para encontrar multitud de útiles objetos. Lo difícil es saber cómo utilizarlos.



La cámara situada en la parte superior nos indica que existen varias vistas de la estancia en la que nos encontramos.

Si conseguimos activar las dos palancas a la vez, podremos utilizar el periscopio. Es más sencillo de lo que parece...

que, como era de esperar, la recibió con un par de sopapos. Una vez más, debería agudizar su ingenio, si quería burlar a tan impresionante vigilante.

Su búsqueda desesperada de algún objeto que hiciese florecer alguna idea, la llevó hasta un patio donde un atareado mecánico estaba arreglando su coche. En un momento de distracción, mientras miraba detenidamente el motor, la niña se apoderó de las tenazas, y las utilizó para desenganchar una campana que se asomaba en una de las paredes.

Era, sin duda, un instrumento musical muy melodioso, pero no parecía servir para ayudarla en su búsqueda. Al menos, eso era lo que suponía, pues la realidad se empeñó en demostrar lo contrario. Con asombro, descubrió cómo la música de su campana molestaba al inamovible guardián. Era necesario hacer más ruido, si quería deshacerse de él.

Miette restregó la campana a lo largo de la barandilla de la escalera que daba acceso a la casa del prestamista. El ensordecedor tintineo pareció afectar los sensibles oídos del guardaespaldas, que terminó con sus huesos en el agua.

El camino estaba despejado. La puerta principal daba paso a un gigantesco salón decorado con todo tipo de lujos. Incluso se permitía la insolencia de mostrar una inexpugnable caja fuerte. El prestamista ni siquiera se había molestado en esconderla a los ojos de las visitas. También había una caja pequeña, una réplica en miniatura de la original. Sin duda, debía existir alguna relación. Miette intentó por todos los medios abrir cualquiera de las dos, pero nada podían hacer sus frágiles dedos. Cansada por el peso de la más pequeña de las cajas, la depositó, casi sin darse cuenta, en uno de los platos de una pequeña balanza que había al lado de la caja fuerte más grande. Se oyó un "clic", y la puerta de seguridad se abrió. Allí dentro encontró las ansiadas joyas, que calmarían los ánimos de las malvadas siamesas. Todo había salido a pedir de boca pero, una vez más, su esfuerzo iba a venirse abajo por culpa del maldito punto débil que acosa a todo robo en solitario: no había ►

nadie que vigilase las salidas. De nuevo fue descubierta por los Cíclopes que, sin ningún tipo de contemplación, no dudaron en darla una buena paliza y tirarla de cabeza al mar. Miette sólo pudo contener la respiración, mientras los pulmones se llenaban de agua y, entre espasmos dolorosos, su visión se ennublecía, dejando en el recuerdo la imagen de un hombre de lata que se acercaba caminando por el fondo marino.

SE DESVELA EL MISTERIO

Cuando despertó, se encontró encerrada en una misteriosa bodega de paredes metálicas, acompañada de un hombre que parecía enfermo. El lugar resultó ser un submarino, y el hombre un experto buzo que le había salvado la vida.

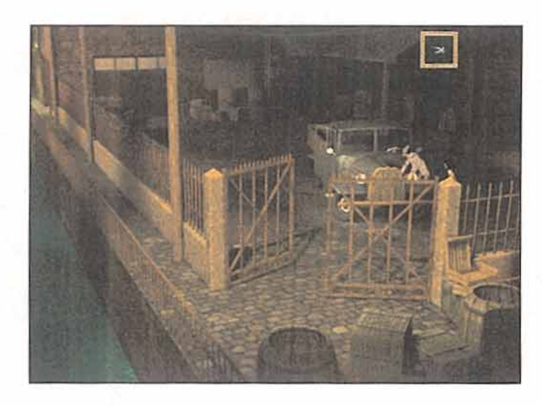
Todas las salidas estaban cerradas. El periscopio que se erguía en la parte trasera, parecía ser su única ventana al exterior. Era una lástima que estuviese demasiado alto para alcanzarlo. En un rincón, se encontraban las palancas que lo controlaban, pero era necesario activar las dos a la vez. Utilizando un trozo de madera que había en una esquina, pulsó la de más a la izquierda, y la trabó con el taco. Enseguida bajó la segunda palanca, y así pudo mirar por el telescopio. Todo lo que descubrió fue un grupo de niños que entraban en un misterioso barco, y desaparecían entre la niebla.

El hombre era el único capaz de salir de allí, pero parecía delirar. Miette buscó por todos los rincones, hasta que encontró la ansiada llave en la estantería encima de la cama. En un momento de lucidez, su compañero de encierro la contó cómo un enigmático científico de nombre Krank se estaba dedicando a robar los sueños de los niños. Todos estaban prisioneros en la plataforma petrolífera que se alzaba en algún punto del horizonte.

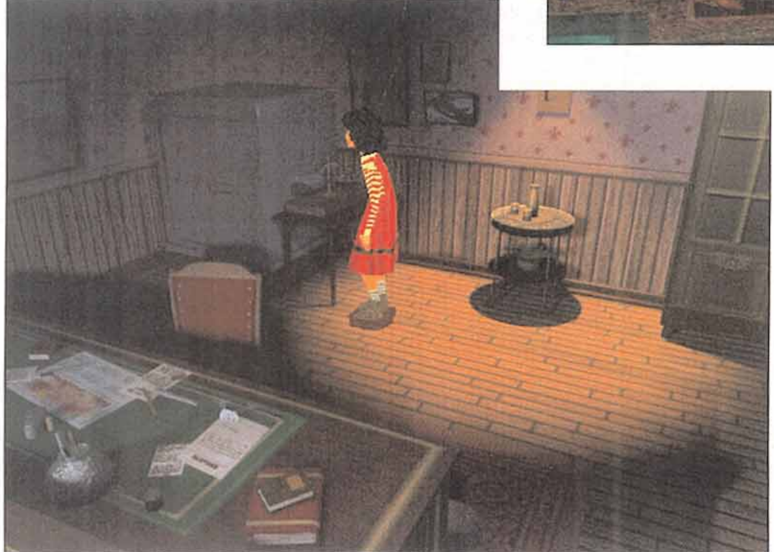
Con esta información en su poder, Miette salió del submarino, afortunadamente atracado en el puerto, y siguió el único camino que se abría entre la aglomeración de embarcaciones y casas destartaladas. Así llegó hasta una vieja casa cuyo patio estaba rodeado por una verja, momentos después de recoger un mechero que había encontrado detrás de una enorme columna de hierro. El pasaje terminaba bruscamente ante la puerta de la mencionada casa.

Miette no quería llamar la atención, así que escaló la verja subiendo por unas cajas que había abandonadas en mitad de la calle. Tras la inevitable exploración del lugar, encontró una vela y unas tijeras encima de la mesa. Toda su atención se centró en un misterioso paquete que colgaba de una cuerda, encima de una trampilla. Si cortaba la cuerda con las tijeras, seguramente alertaría al dueño de la casa, así que decidió utilizar la vela y el mechero para que se fuese consumiendo lentamente. Escondida detrás de la puerta del patio, esperó a que la cuerda se quemase por completo, ocasionando tal alboroto que rápidamente hizo aparecer la silueta de una mujer. Mientras la sorprendida dueña examinaba el estropicio, Miette aprovechó la ocasión

Gritando como un poseso, había comenzado a encender las mechas de dinamita que harían explotar toda la instalación







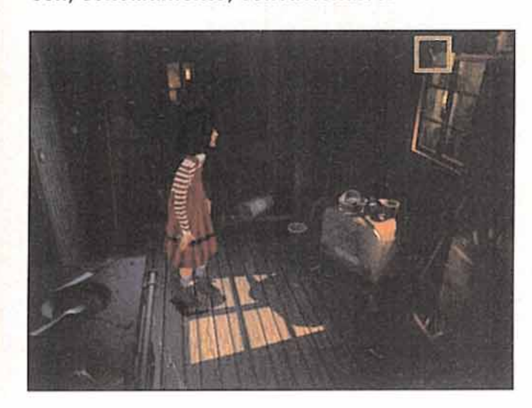
El puerto de una gran ciudad es el escenario donde la niña vivirá su más tenebrosa aventura.



Algunos protagonistas secundarios ofrecerán a Miette objetos que nos permitirán avanzar en nuestra búsqueda.



Los gráficos de «The City of Lost Children» son, sencillamente, sensacionales.





Un desapacible viaje en barca nos separa de la plataforma petrolera donde están secuestrados los niños. El final está cerca.

para colarse en la casa. Allí dentro encontró a su amigo One, todavía deprimido por la desaparición de su hermano pequeño. La niña le contó todo lo que sabía, y juntos decidieron buscar la plataforma petrolífera. One corrió a por su bote, y Miette decidió husmear un poco por los alrededores, en busca de alguna pista que la permitiese localizar el sitio exacto donde se encontraba la mencionada plataforma.

EL MAPA

La puerta trasera de la vivienda desembocaba en un nuevo conglomerado de calles siniestras, repletas de peligros. Eso no amilanó a la pequeña Miette. La única presencia amistosa que había era la de un pescador que estaba pintando su bote, del que tomó prestado una brocha. La manchó con pintura, y subió unas enormes escaleras. Tras apoderarse de una lata vacía y un pulverizador cerca de las basuras, Miette localizó, en un escondido rincón, a un antipático anciano chino que parecía hacer tatuajes. Lo más interesante de todo, es que en su mesa guardaba un mapa de toda la zona, donde debía aparecer la plataforma. Y como era de esperar, el anciano no tenía ninguna intención de regalárselo a Miette.

Ya en los muelles, Miette se encontró con un fornido guardia que custodiaba un importante embarcadero. No le fue muy difícil deshacerse de él, con la ayuda de uno de sus "pegajosos" objetos. En el otro extremo del embarcadero mantuvo una entretenida charla con un pescador. La niña le entregó la lata para que guardase los gusanos, y éste le contó cómo sólo tendría que aflojar un tornillo de la tienda del chino, para que toda la estructura se viniese abajo.

No muy segura de lo que podría pasar, la niña corrió a encontrarse con el anciano, e hizo lo que le había aconsejado el pescador. Los frágiles tablones se desplomaron encima de la cabeza del oriental, dejándolo fuera de combate. Miette cogió el mapa y corrió a entregárselo a One, que esperaba en uno de los embarcaderos.

El mapa era correcto, pero la repentina niebla que había bajado a bañarse a orilla del puerto no permitía navegar sin una brújula. "Una última búsqueda más", se dijo Miette mientras cogía un palo y tomaba el camino de regreso. El único que podía tener una era Marcello, el gran domador de pulgas. Utilizando el palo, la niña derribó el bote que las contenía. Parecían muy tranquilas, hasta que se le ocurrió tocar el organillo que acompañaba a todas sus actuaciones. Los diminutos animales comenzaron a atacar a su dueño. Sólo con el pulverizador consiguió calmarlas, momento que aprovechó para recoger el compás.

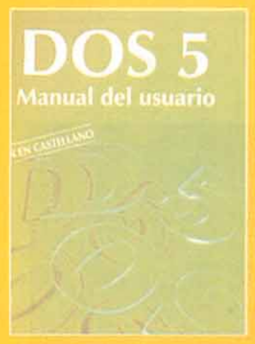
Con todos los instrumentos de navegación en su poder, los dos amigos salieron en busca de los niños. One era un excelente remero, así que pronto alcanzaron la siniestra plataforma. Los dramáticos acontecimientos que siguieron después, nunca desaparecerían de la memoria de Miette. Mientras escalaba la interminable escalera que llevaba a la zona habitable, descubrió cómo su amigo el buzo había perdido definitivamente la cabeza. Gritando como un poseso, había comenzado a encender las mechas de dinamita que harían explotar toda la instalación. Miette sólo tuvo unos segundos para liberar a los niños y embarcarlos en el bote de One.

Agazapados entre las láminas de madera carcomida, todos evitaban mirar mientras la terrible explosión terminaba con la vida del siniestro Krank, y sus secuaces.

Unos, los más afortunados, volverían a sus casas, mientras que otros, la inmensa mayoría de ellos, retornarían al orfanato de donde habían salido, contentos, al menos, de volver a disfrutar de la compañía de sus amigos.

J.A.P.

Leer o Morir. No te quedes atrás.



Dos 5 Manual de Usuario (832 pgs)
Ref. 1957-X PVP 4.820 Ptas.

Todo el conjunto de órdenes que el DOS utiliza para comunicarse con el usuario. Enseña a dominar el bloque de funciones que el sistema ofrece a los programadores para construir y diseñar programas de aplicación, desde los niveles básicos a los más complejos.



Sistemas Operativos (368 pgs)
Ref. 1920-0 PVP 2.290 Ptas.

Describe todos los principios fundamentales que inspiran la construcción de los sistemas operativos de los ordenadores. Con numerosos ejemplos y su correspondiente solución y comentarios.



Windows 95 (532 pgs)
Ref. 2354-2 PVP 4.200 Ptas.

La primera obra en castellano sobre este entorno operativo. Acerca al lector a todas las posibilidades de uso del paquete, incluidos los programas para comunicaciones y especiales.



Microprocesadores de 32 bits (362 pgs)
Ref. 1479-9 PVP 2.540 Ptas.

Proporciona una información clara, sencilla y práctica a los conocedores de los microprocesadores de 8 y 16 bits.



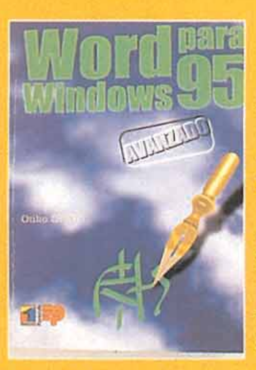
Montaje, Configuración y Reparación del PC
(248 pgs) Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



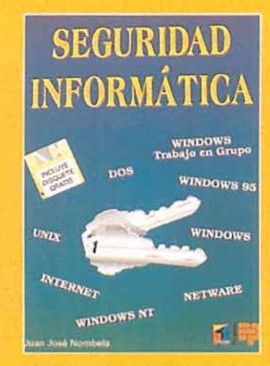
Virus Informáticos (304 Pgs+ Disquette)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



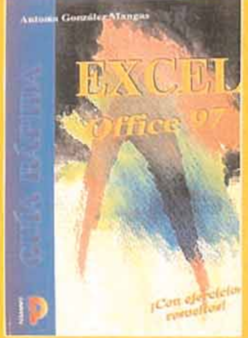
Word para Windows 95 Avanzado
(752 pgs) Ref. 2355-0 PVP 5.900 Ptas.

Presenta los novedosos conceptos de este procesador de textos. La técnica utilizada en la obra se centra en ofrecer múltiples ejemplos, dando cuerpo y volumen a esta cuidada edición.



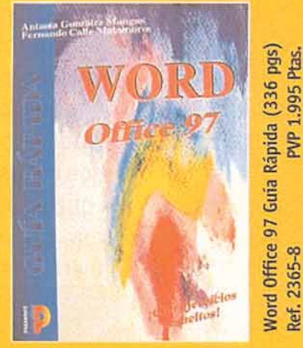
Seguridad Informática (incluye disquete)
(280 pgs) Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenzadas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquette con aplicaciones de dominio público.



Excel Office 97 Guía Rápida (328 pgs)
Ref. 2364-X PVP 1.995 Ptas.

Este libro explica de manera breve y sencilla los conceptos y formas prácticas necesarias para diseñar sus hojas de cálculo con Microsoft Excel 97. Los capítulos son fáciles de seguir e incluyen ejemplos prácticos.



Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



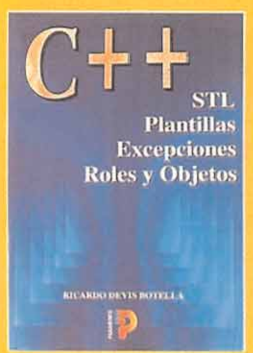
Lab View. Programación Gráfica para el
control de la instruumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



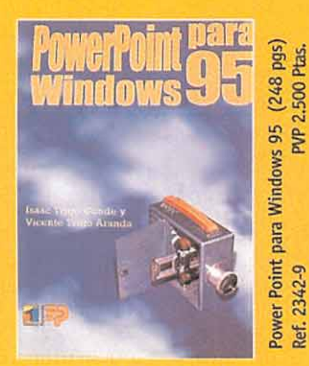
MIcrocontroladores PIC (192 pgs)
Ref. 2373-9 PVP 2.300 Ptas.

Esta obra, verdadero manual del usuario de los circuitos PIC 16CXX, le suministra todas las informaciones útiles y necesarias para conocer y utilizar estos originales microcontroladores



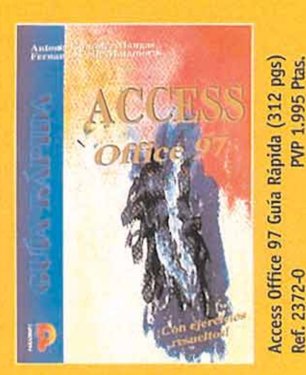
C ++ STL, plantillas, ... (256 Pgs)
Ref. 2362-3 PVP 2.500 Ptas.

En C++ existen ciertas normas de estilo que se desprenden tanto de la sintaxis del lenguaje como de prudentes decisiones de diseño íntimamente relacionadas con la Tecnología de Objetos.



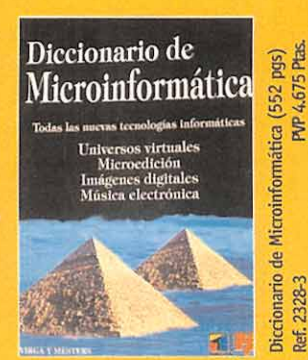
Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



Access Office 97 Guía Rápida (312 pgs)
Ref. 2372-0 PVP 1.995 Ptas.

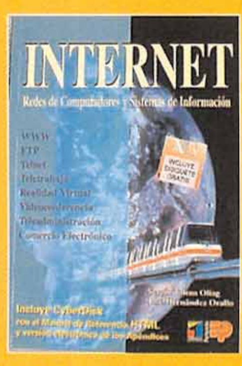
Este libro le permitirá manejar Access 97 de forma sencilla y en poco tiempo; para ello se describen paso a paso los principales procedimientos, ilustrándolo con ejemplos y figuras.



Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 2328-3 PVP 4.675 Ptas.

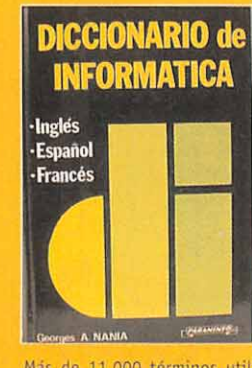
Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.

Selección de Libros de Informática



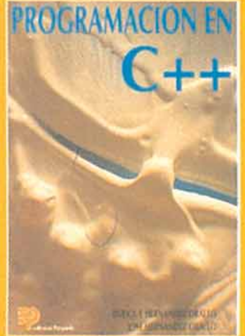
Internet (752 pgs + disquette)
Ref. 2334-8 PVP 5.800 Ptas.

Este libro cubre distintos niveles de experiencia, desde el neófito hasta el experto, atendiendo a las inquietudes y necesidades del usuario de América Latina y España. Incluye disquette.



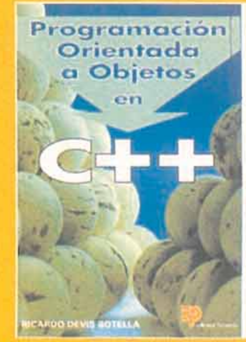
Diccionario de Informática Inglés-Español-Francés (784 Pgs)
Ref. 1413-6 PVP 4.690 Ptas.

Más de 11.000 términos utilizados en informática, telecomunicaciones, automatización, microinformática, tratamiento de textos, etc. Incluye abreviaturas.



Programación C++ (446 Pgs)
Ref. 2217-1 PVP 4.100 Ptas.

Destinado a quienes deseen profundizar en la programación en C++. Muestra, no sólo la sixtasis y uso del lenguaje, sino todas sus numerosas funciones y aplicaciones.



Programación Orientada a Objetos en C++
(336 pgs) Ref. 2056-X PVP 3.040 Ptas.

Indice extractado: Conceptos básicos. Donde C y C++ difieren. Entrada y salida de datos. De la objetividad de lo racional. Funciones virtuales. Conclusiones. Anexos.



Comunicaciones: Interfaces, modems, redes, normas y protocolos (266 pgs)
Ref. 1773-9 PVP 3.010 Ptas.

Indice extractado: Interface. Sistemas de conmutación. Modems, qué y cómo son. Multipunto y multiplexores. Protocolos. Redes. Métodos de transmisión. Centrales privadas. El teleproceso.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño
(464 pgs) Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Diseño de formas planas. Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D
(444 pgs) Ref. 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño. Funciones auxiliares de diseño en el 3D editor. Técnicas de asignación de materiales.



Turbo C ++ (806 pgs)
Ref. 2036-5 PVP 4.580 Ptas.

Una guía completa de Turbo C, tanto del lenguaje y del compilador, como del entorno de programación.Se hace hincapié en la importancia de saber resolver problemas y cómo afrontarlos.



Disco Duro (320 Pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas.

Ayuda al usuario a obtener el máximo partido de disco duro de su ordenador, a resolver muchos problemas, a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad, a ejecutar el software residente, etc.



IBM-PC y Compatibles (168 pgs)
Ref. 1645-7 PVP 1.740 Ptas.

Destinado a aquellos usuarios que desean saber toda la filosofía en la que se basa la pareja PC-DOS y los principales elementos mecánicos del equipo y de acceso al ensamblador.



Modems, Todo sobre Telecomunicaciones
(396 pgs) Ref. 1977-4 PVP 3.010 Ptas.

Sistema actual de las comunicaciones por módems, centrándose especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España. Incluye la lista actualizada de los BBS-FIDO de España y todos los recursos disponibles en redes de comunicaciones.



Las 15 Primeras Horas ... DeluxePaint II
(160 pgs) Ref. 1973-1 PVP 2.400 Ptas.

Dominará sin esfuerzo el 80% de las posibilidades que ofrece este programa. Recomendada para usuarios de cualquier versión.

PEDIDOS: Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72 , E-mail pedidos@hobbypress.es
o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. *MM*

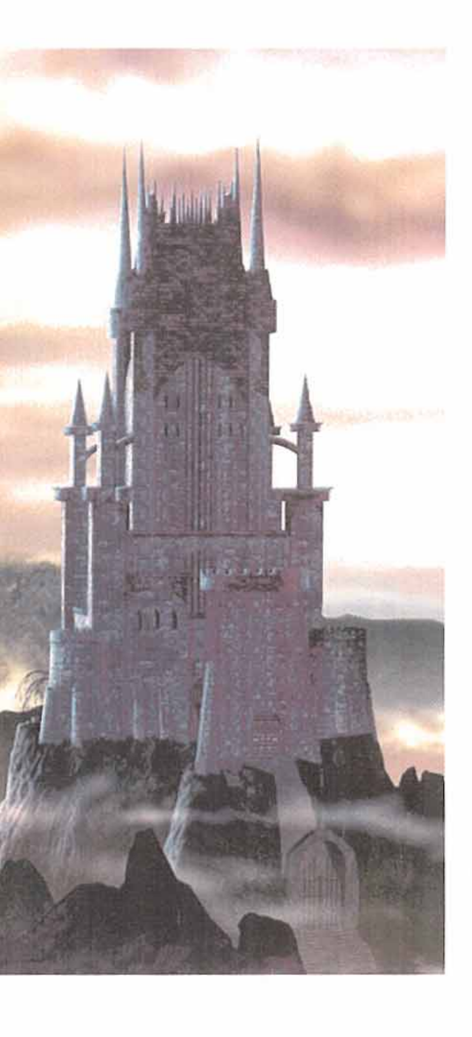
DATOS PERSONALES

Nombre...................... Apellidos..................
Dirección......................................
Localidad .... C.Postal..................
Provincia...................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA
Número ________________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	



EL RETO de la supervivencia

Soy Werner von Wallenrod, Caballero del Dragón Maraach. Me quedan pocas lunas para dejar el valle para siempre y entrar en el reino de los cielos. Ha llegado el momento de relatar en los libros, allá donde las palabras son eternas, la historia de mi destino. Lego este escrito a mi nieto, Arthur von Wallenrod, para que lo dé a conocer y lo conserve para que las siguientes generaciones, de nuestra familia y de todos los pobladores del Valle, conozcan lo cerca que estuvieron de llegar a no existir jamás.

Dragon

Arthur, espero que cumplas el difícil cometido que te encomiendo, para que incluso dentro de 10.000 años, en los albores del siglo XXI, la gente pueda seguir leyendo esta odisea. Todo empezó en nuestro castillo, necesitaba un dragón que me transportara hasta Draconia, donde debería participar en el Torneo de las Siete Lanzas para demostrar mi valía y después buscar a Maraach, el dragón protector de nuestra familia, que desapareció a la muerte de mi padre. Sólo con su ayuda podría ser ordenado caballero y acabar con la amenaza orca junto al resto de la Orden de los Caballeros del Dragón.

EL CASTILLO VON WALLENROD

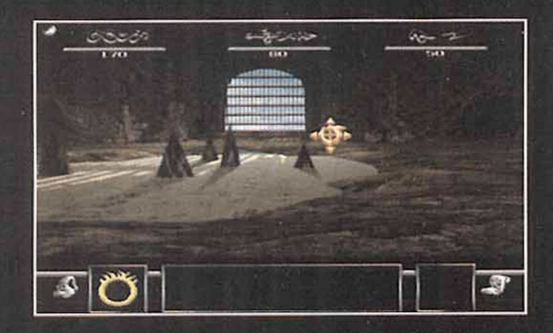
En la primera caverna a la derecha del balcón de salida encontré a un dragoncito, la montura perfecta para llegar hasta Draconia, pero todo intento de comunicarme con él fue un fracaso. Seguí explorando los subsuelos del castillo, y en otra caverna hallé a Sarel, caballerizo Dragón del castillo. Tan servicial como lo fue con mi padre durante más de 30 años, me indicó que antes de preparar la montura debía armarme y en la primera caverna de la izquierda estaba Ghewissel, el cuidador de la armería. Allí mismo me hice con una bolsa para llevar objetos que

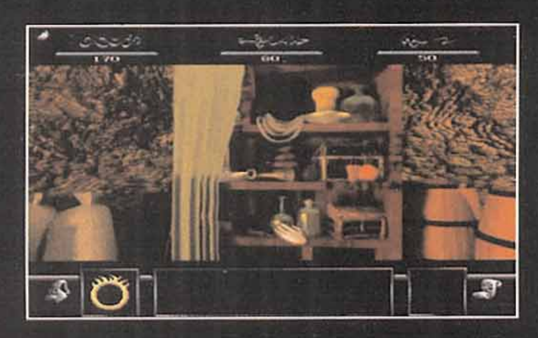


reposaba en una mesa de madera y del interior del armario saqué un par de mapas y una cantimplora. Luego le pedí al sirviente que me llevara a la armería, un Caballero del Dragón no era nadie sin Erena, la espada de la Orden. Registré todos los armarios y, además de la espada, cogí un escudo de caballero y un hacha de guerra.

Ahora ya estaba preparado para ordenar a Sarel que dispusiera mi alado transporte, pero antes me pertreché adecuadamente para el viaje con una cuerda, un yesquero, pan y manzanas para comer y una bolsa con 100 Draks. Cuando Loplop el dragoncito estuvo preparado, me dirigí hacia la salida. En ese momento, surgió envuelto en una luz mística el Archimago y me entregó un impagable obsequio, el anillo de la vida, pues gracias a él puedo hoy contar esta historia. Mientras disfrutaba de un maravilloso vuelo hacia Draconia, fuimos traicioneramente atacados por un enjambre de dragones malditos. Caímos en picado y..., bueno, ahora mi memoria no recuerda lo que pasó exactamente, pero jamás olvidaré lo que ví tras recobrar el conocimiento; el cuerpo sin vida de Loplop. Jamás había experimentado los sentimientos de pesar que me invadieron, el bebé dragón había muerto salvádome la vida al escudarme con una de sus alas de una de las bolas de fuego. Nada más empezar el camino hacia mi destino, ya le debía la vida a alguien.

El castillo Von Wallenrod









Nada más salir del castillo a desempeñar nuestra misión, seremos atacados por un grupo de dragones malditos



EL BOSQUE ENDEMONIADO

Pronto descubrí que aquel traicionero ataque no se había producido por casualidad, sino justamente cuando sobrevolaba el bosque endemoniado, ese lugar de oscuridad y terror que tantas leyendas ha inspirado. Pues, créeme, Arthur, todo es verdad. Caía la noche y entre la bruma y el denso follaje nublaban mi percepción del entorno mientras extraños sonidos procedentes de gargantas inhumanas ensordecían mis oídos. Examinando la zona, recogí las raciones de comida y la cantimplora que había perdido en el aterrizaje y me dirigí hacia el Oeste, la única salida. Al llegar a la primera encrucijada, y tras coger una piedra de afilar, recordé que tenía un par de mapas y por fortuna uno de ellos era una reproducción de la topografía del bosque. Era bastante burda y con escasos detalles de los miles de linderos que conformaban un desquiciante laberinto, pero al Noroeste había una cruz y decidí ir hacia aquel lugar.

Desde donde estaba, me dirigí con ayuda de la brújula hacia el oeste y súbitamente los crujidos de los tallos me alertaron de la presencia de un ser tan grotesco como poderoso. Con el escudo y la espada Erena lancé un hechizo de protección y tras unos cuantos sablazos logré devolver a aquella bestia al averno de donde había salido. La batalla me dejó profundas heridas por lo que me comí todos los víveres que me quedaban.



Gracias al plano del bosque podremos desplazarnos por el mismo sin dificultad.

Debía encontrar algún lugar seguro donde poder dormir un rato para reponerme, aunque no lograba adivinar en qué sitio de aquel maldito bosque podría estar protegido.

En la siguiente bifurcación elegí el sendero del norte y llegué a un pequeño claro en el que pude hacerme con una rama, pues tenía en mente hacerme una antorcha para ver mejor en la oscuridad. Me encaminé hacia el oeste y luego varias veces al norte, quería llegar a la señal. La senda terminó en un enorme árbol milenario, en el que pude observar una expresión humana en su rostro. Mi padre me había contado que una vez vio un árbol con un espíritu en su interior. Por eso no me sorprendió que hablara, pero sí lo extravagante de sus palabras. Era el guardián del bosque y la única manera de salir era cumplir la misión de expulsar al demonio de aquellos lares, enterrando en los pantanos donde habitaba el maligno una semilla que me entregó.

Regresé a la encrucijada anterior y mi dirigí hacia Este, quería estar antes de la noche cerrada al lugar del mapa en el que había una especie de cueva, sin duda sería el mejor sitio para descansar. Y en aquel lugar conocí al individuo más maravilloso de la creación, un gnomo. Le dije que estaba perdido y que necesitaba comida y dormir un rato. Me llevó a su guarida, una estancia lógicamente angosta dado el reducido tamaño de mi anfitrión. Tras comer el pintoresco y suculento

plato que me ofreció, le pedí que me curara las heridas, pues sabía que los gnomos tenían poderes mágicos curativos. El hechizo de amabilidad que había lanzado antes de conversar con él funcionaba a la perfección, porque también accedió a sanarme, tras lo que me permitió dormir en su cueva. No sé cuantas horas estuve en los brazos de Orfeo, pero cuando desperté allí estaba el gnomo, me pareció que no se había movido en toda la noche. Me despedí y agradecí su hospitalidad y como yo era el primer hombre que le caía simpático me regaló una bellota mágica, "un amuleto que te protegerá cuando lo necesites", me dijo.

Cuando entré en el bosque, la luz del sol me permitió descubrir la extraordinaria belleza de aquel indescriptible lugar. Desde la encrucijada donde el día anterior había caído en una trampa en la que tuve que entregar mi dinero a una panda de bandoleros, me dirigí al sur hacia el centro del mapa, a las tierras pantanosas donde se suponía que debía plantar la semilla. Cuando atravesé la maleza, me encontré en un lodazal. A la derecha había un tronco hueco del que colgaba un amuleto del demonio. Planté la semilla en la tierra arenosa cercana al tocón, y el suelo se estremeció bajo mis pies, y ante mi surgió la imagen terrenal del mismísimo diablo, un ser medio hombre medio serpiente de diez metros de altura. Blandiendo a Erena y con la protección del escudo y de hechizos de protección y debilidad, luché como jamás había soñado. La fuerza y resistencia del demonio eran increíbles, pero tras un largo e inenarrable combate logré destruirlo. Tras recoger el amuleto, saborear la victoria y celebrar el seguir vivo, fui a ver al árbol para enseñarle el amuleto del demonio. Cuando me preguntó si ya había plantado la semilla, respondí afirmativamente y me transportó a la salida del bosque, donde un Mopatesh me esperaba para llevarme hasta Draconia. Antes de partir auxilié a un guerrero que luchaba contra una de las bestias del bosque, pero cuando llegué ya era tarde. En la silla del Mopatesh había un saco más grande del que ya tenía, por lo que lo cogí para así poder llevar más objetos.

LA CIUDAD DE DRACONIA

Cuando llegué a las puertas de Draconia, era un esperpento de caballero. El largo viaje terrestre y el deplorable estado de salud tras la batalla contra el demonio del bosque hicieron que los guardias de la puerta no me dejaran pasar pues no creían que fuera un caballero dispuesto a participar en el Torneo de las Siete Lanzas. Con un hechizo de amabilidad y las preguntas y respuestas correctas logré que me dejaran entrar a condición de dejar mi fantástica y peligrosa montura en el establo. El encargado me prometió cuidar de mi inestimable amigo cuadrúpedo y de paso me informó de que quedaban un par de días para el torneo y el resto de los participantes en las justas ya habían llegado –la mayoría de ellos estaban en la Posada del corazón del Dragón–. Me dirigí hacia allí, era la primera casa a la izquierda de la escalinata, y al llegar junto a ella vi que en el callejón contiguo sucedía algo. Klarr Straupsihk estaba a punto de matar a un muchacho por haberle comparado con un Trogg. No me interesaba retar al poderoso caballero en aquel momento, por lo que con un hechizo de amabilidad, algo que utilicé en todas mis conversaciones en Draconia, traté de convencerle de que el muchacho estaba ►



Aquí se puede observar el plano de la ciudad donde transcurrirá casi toda nuestra aventura: Draconia.

El bosque endemoniado



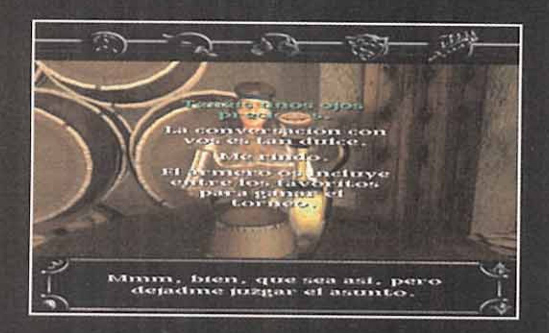




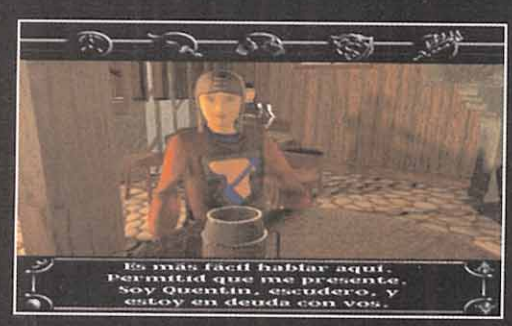


Sólo llegaremos a salir del bosque si cumplimos la misión que nos encomienda su guardián

La ciudad de Draconia

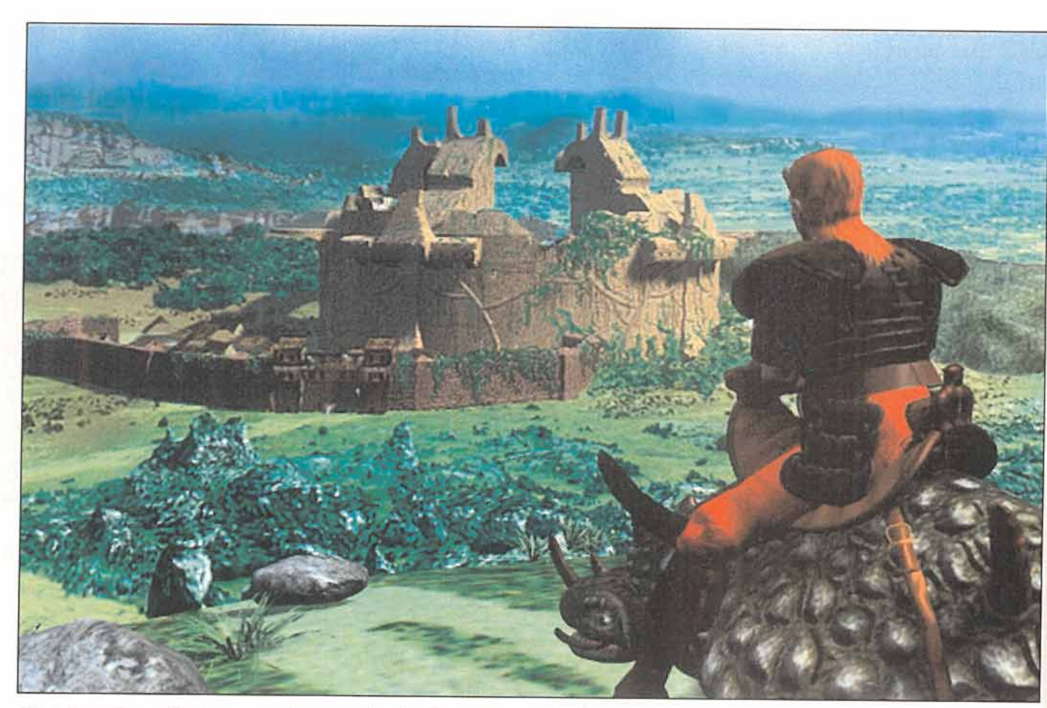








En Draconia la clave está en conversar con todos los personajes, pero siempre utilizando el hechizo de amabilidad

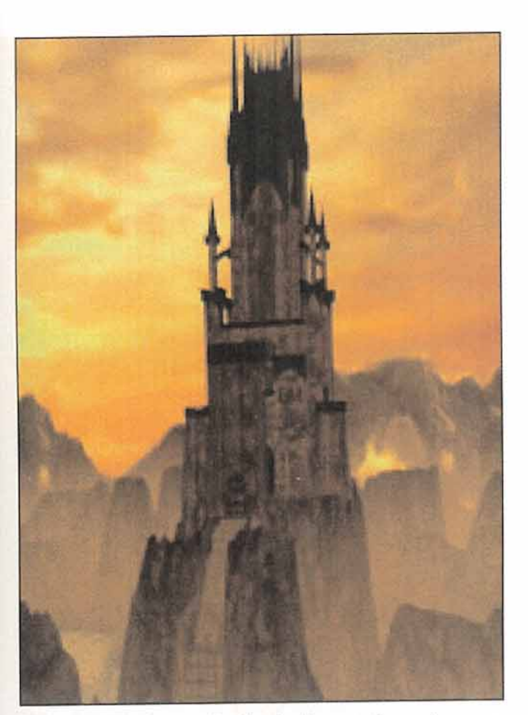


Desde esta colina se puede apreciar la fenomenal vista de nuestra ciudad de destino, Draconia, escenario que nos servirá para demostrar a todos que somos dignos Caballeros del Dragón.

arrepentido. Al final accedió a ser benevolente y el chaval me invitó a una copa en la Posada. Acepté la propuesta y ya sentados en la taberna me contó que era Quentin, uno de los escuderos del Torneo. En la larga conversación que mantuvimos averigüé que él también tenía sospechas acerca de las verdaderas intenciones del Duque de Eragg, Mahyrd de Cariachand. Teníamos un sentimiento de odio mutuo, sobre todo tras oponerse a mi nombramiento; él jamás creyó que fuera digno del apellido Von Wallenrod. Bueno, y allí estaba para demostrárselo en persona sobre la arena de Draconia. El escudero me deseó suerte y tras encargarle al tabernero una buena comida y reservar una habitación, me dirigí hacia la armería, que estaba en el mismo pasaje en el que había conocido a Quentin, pero un poco más adelante y a la izquierda. Mi diálogo con el armero puede resumirse en lo jocoso de su carácter. Logré sonsacarle alguna información al pedirle consejo sobre el torneo; él era sin duda el más indicado. Le pedí que me contará algo de los caballeros que iban a participar y cuando me dio a elegir no pude resistir la tentación de que me hablara de Hellaynea de Artica –la había visto en la Posada y ella me apoyó durante mi aceptación como caballero, siempre había mantenido lazos de amistad con mi familia–. El armero alabó sus dotes como luchadora, era sin duda una de las favoritas.

Hellaynea iba a ser probablemente mi única aliada y fui a la taberna a hablar con ella; estaba sentada junto a los enormes barriles de cerveza. Si el armero había sido suspicaz, la ironía era el carácter que definía a Hellaynea. Tras pedirle consejo, me ofreció dos, y si el primero –la importancia de una buena montura durante las justas– me lo dio de inmediato, para el segundo necesité hacer un requiebro y en lugar de piropearla por la belleza de sus ojos o el tono de su voz le conté que el armero me dijo que era una de las favoritas para ganar el Torneo. Dí en el clavo y como segundo consejo me dijo que visitara el Gran Salón, situado justo delante de la escalinata, para hablar con el Heraldo, pues era el organizador del torneo y me daría todo lo que se necesitaba para competir. También me dijo que le contara que iba de su parte.

En efecto, en cuanto llegué al Gran Salón y me puse a hablar con el Heraldo, conseguí que me asignase un escudero que me estaría esperando el día del torneo en la Sala de Armas. Le pedí consejo sobre la montura y me respondió que ya se encargaría él de decirle a mi escudero que me dejara elegir entre los diversos pesos y tamaños de las monturas. Al salir del Gran Salón, mis pies me guiaron hacía un arco que había a la derecha del Gran Salón. Bajo el techo abovedado estaba la estatua de veneración al Gran Dragón. Tras atravesar el arco llegué a una plaza adornada con una fuente y



En el fantástico palacio de Draconia podremos descubrir nuestra verdadera procedencia.

justo detrás de ella había una tienda en la que entré para comprar todas las raciones de comida de viaje que podía llevar, y también una lámpara y un espejo, porque pensé que me irían bien para la habitación de la posada. Al salir de la tienda y pasar junto a la fuente, los rayos solares sacaron un destello de las aguas de la fuente, en el fondo debía haber alguna moneda. Como a plena luz del día no era el momento idóneo para cogerla, decidí esperar a la noche, que por cierto cayó sobre Draconia cuando me dirigía hacia la posada. Después de cenar, subí a mi habitación y dormí profundamente para recuperar fuerzas, no podría participar en el torneo hasta que no hubiera recuperado mi energía por completo. Por eso, al amanecer, decidí comer un par de raciones de comida y seguir durmiendo hasta la noche.

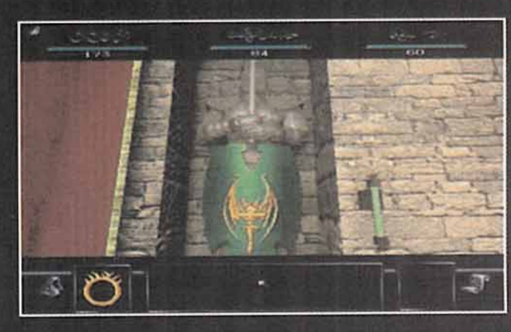
Cuando el resplandor de la Luna y la luz de las antorchas y los faroles iluminaban las calles de Draconia, estaba todo tan desierto que decidí ir a la fuente de la plaza a examinar lo que había sospechado el día anterior. Me costó bastante encontrar la moneda y sólo tras mucho tantear muy lentamente. Cuando la cogí, un espectro transparente surgió de la fuente y me amenazó. Traté de no provocarle con el tema de la moneda, y siempre con el hechizo de amabilidad, intenté calmarle y que me contara su historia. La verdad, me quedé de piedra ante la tristeza que emanaba aquella existencia fantasmal. Sus restos mortales estaban en el gran laberinto situado bajo el palenque y me rogó que encontrara su cráneo y se lo entregara al Sumo Sacerdote para que éste le salvara de su maldición. Le prometí que le ayudaría, pero como no iría hasta el Palanque hasta el día siguiente cuando empezara el torneo, me fui a la posada a por mi cena, y tras comerme también las raciones de comida y reservar la habitación, subí a mi aposento para descansar hasta el gran día.

EL TORNEO

Al entrar las primeras luces del nuevo día por el ventanal de mi habitación me desperté con una vitalidad que jamás había sentido. Estaba en plena forma y dispuesto a arrasar a todo aquel que osara enfrentárseme en el Torneo de las Siete Lanzas. Una vez en el Gran Salón, hablé con Hellaynea para informarme sobre la peligrosidad de mis rivales y su forma y técnica de embestir. Como tendría que elegir entre varios tipos de lanzas según su peso y dos tipos de monturas, ágil o fuerte, necesitaba conocer las características de cada caballero. Recuerdo que preferí empezar por los más débiles para terminar con los favoritos, y creo que el orden fue Rollon, Tochmar, Klarr, Hellaynea, Cariachand y Tanathya. Antes de cada justa, además de reponerme con un bálsamo aguado y comerme las raciones que aún me quedaban, cogía el escudo de mi familia, elegía el tipo de lanza y le ordenaba a Peter que preparara la clase de montura que precisaba para el combate. Para mis dos primeros adversarios, la lanza clásica y el Moroch ágil me funcionaron de maravilla y no tuve problemas para vencerles. Como sabía de la corpulencia y poderosa armadura de Klarr Straupsihk, cambié a lanza pesada y montura fuerte, y aunque la lucha fue más apurada, también logré la victoria. Cuando llegó el momento de enfrentarme contra mi única amiga, mis sentimientos hacia ella me traicionaron, y aunque por su escaso peso, habilidad y rapidez de movimientos creo que acerté al decidirme por la lanza ligera y el Moroch ágil, fui derrotado. Contra el duque de Eragg ocurrió lo contrario, mi odio hacia él me ayudó a lograr un épico empate, los ►

El torneo





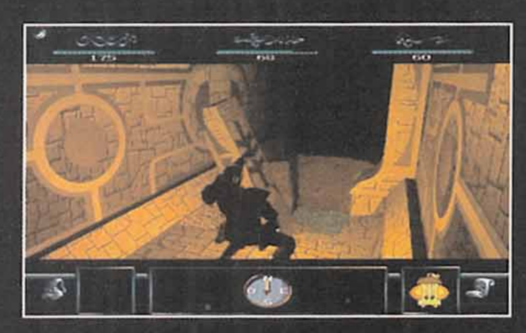




El Torneo de las Siete Lanzas es una buena oportunidad para demostrar nuestra valía como caballero

El laberinto









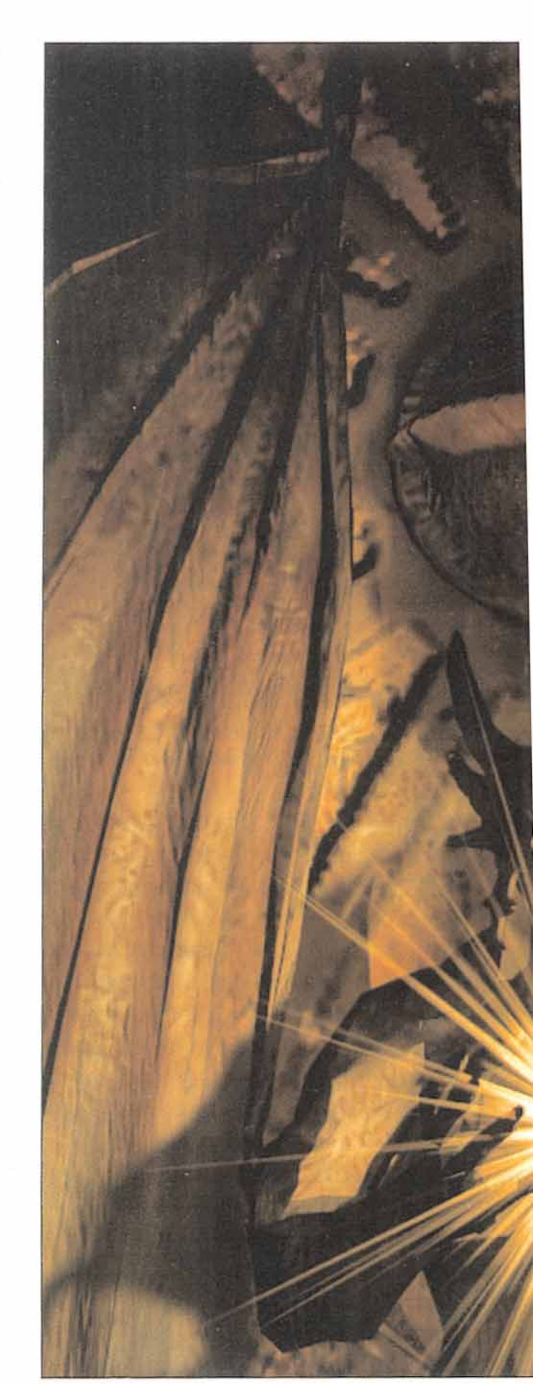
Para hacerse con las dos partes de la tabla del pacto tendremos que ayudar al fantasma y luego derrotar al mago en el palacio

dos caímos de nuestras monturas al mismo tiempo, aún se escriben historias sobre aquel combate en el que con mi Moroch rápido y la lanza pesada le demostré al engreído duque cuán equivocado estaba al dudar de mi valía como Caballero de la Orden. El último combate, quizá confiado porque ya había logrado suficiente prestigio y el único premio era el dinero según el número de victorias conseguidas, resultó un desastre y Tanathya me venció claramente. Por cierto, no es que quiera excusarme, pero ella fue la vencedora absoluta del torneo, ganó todas las justas. La gente empezó a murmurar que sólo había perdido dos justas y precisamente contra mujeres, algunos decían que me dejé ganar por mi galantería, pero no es del todo cierto.

El Heraldo me entregó 150 draks como suma de los 50 draks que se otorgaba por cada victoria y me hizo prometerle que volvería dentro de diez días para el Torneo de Cennmar, aún más prestigioso que el de las Siete Lanzas. Al regresar al Gran Salón, Arthus, el príncipe Dragón, me felicitó diciéndome que no se había equivocado al confiar en mí. Le agradecí el haberme inscrito en el torneo, y me sorprendió su respuesta: él no había sido. Extrañado aún por este misterio, me presentó la hermosa condesa de Cyrene. A pesar del poco tiempo que pude hablar con ella, aprecié que algo la turbaba. Hellaynea me dijo que había luchado bien, pero el Torneo de Cennmar sería mucho más duro, por lo que me propuso entrenar junto con mi escudero todas las mañanas hasta que empezara el Torneo. Claro está que acepté.

Antes de ir a la posada, me dirigí a la tienda para reponer las provisiones de comida y cuando llegué a la taberna devoré el descomunal plato de carne que me sirvió el posadero y me retiré a mi habitación a dormir, me dolía cada músculo del cuerpo.

Al anochecer, estaba decidido a cumplir la promesa que le había hecho al fantasma, y ya tenía una idea de cómo acceder al Laberinto. La clave debía estar en la estatua del Dragón que estaba debajo del los Arcos que daban acceso a la plaza de la fuente. Probé a dejar en sus manos, que estaban en posición de sostener algo, todos los objetos que llevaba; la semilla, la bellota mágica, la piedra de afilar, el amuleto del demonio, y cuando le llegó el turno al espejo, un sonido a mis espaldas me desveló que un pasaje secreto se había abierto en la pared. Con cierto temor pero sin vacilar me introduje en la oscuridad.



EL LABERINTO

Aunque hay muchos detalles de aquel tiempo que los años se han encargado de borrar en mi memoria, lo que recuerdo con total intensidad es el dibujo geométrico de las paredes del laberinto. Estuve poco tiempo, más de un dos días hubiera supuesto la muerte instantánea al salir, pero fue tal la desesperación que me invadió al recorrer túneles idénticos, que lo interminable de aquellas galerías se me hizo eterno. Tras encender la lámpara con el yesquero, pude observar tras la primera puerta y



a la izquierda la palanca que habría la salida y sobre ella, un hechizo de lectura me desveló lo escrito en la placa: sólo podría salir de allí durante la noche. Probé a trazar un plano del laberinto. Se estructuraba en tres niveles, las gárgolas que adornaban algunas puertas identificaban la zona en la que me encontraba, y tras muchas caminatas, vueltas atrás e investigaciones logré llegar a una pared en la que reposaba el cráneo del fantasma. Regresé al primer nivel y tras comprobar que era de noche accioné la palanca y vi la luz al final del túnel.

Cuando escapé –no se puede decir de otra manera– incluso la débil luz de la noche me pareció el más bello día.

UN FANTASMA LIBERADO

Seguí las instrucciones del fantasma y fui al templo para entregarle al Sacerdote Rubí el cráneo. Tras una larga conversación, me agradeció mi valeroso gesto y antes de proceder al ritual para devolver la paz a Horick, me invitó como recompensa a ver al Clarividente. Indicó el pasillo a mi derecha y, tras atravesarlo, llegué a una estancia tan pobre que era digna de una persona que no se preocupaba por la vida terrenal y sólo vivía para el más allá. Mi diálogo con él sólo puede calificarse de asombroso. Puso a prueba mi inteligencia para finalmente proponerme la elección más difícil que he tenido en mi vida: una profecía sobre el pasado o una sobre el futuro. Nunca me han gustado los augurios sobre la vida próxima, cada uno debe labrarse su destino, y además pensé que para recuperar la antigua alianza de la familia con el dragón Maraach, lo mejor era observar el pasado. Parece que mi decisión fue la correcta y tras contarme la profecía me entregó una de las dos partes en que había quedado dividida la tabla que contenía el pacto entre Maraach y los Wallenrood.

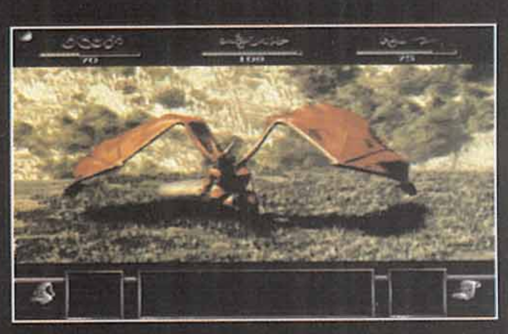
Cada vez estaba más cerca de lograr restaurar la alianza con el Dragón de Fuego, sentía que la otra mitad de la tabla tenía que estar en Draconia. Como había cumplido mi promesa, fui a la fuente para ver al fantasma y tras coger la moneda volvió a surgir ante mi su espectro, esta vez mucho menos amenazador. Me agradeció el haberle liberado de la maldición con una piedra que al parecer tenía poderes para rechazar conjuros. Aún con los túneles del laberinto en mi mente, entré en la posada y tras cenar, subí a mi habitación y caí a plomo sobre el camastro.

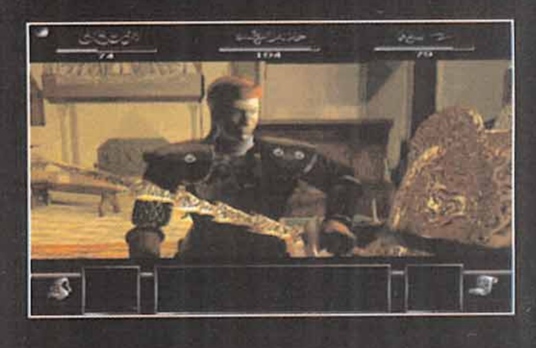
LOS ENTRENAMIENTOS

En los días siguientes, como eran vísperas del Torneo de Cennmar, mi único deporte consistió en acudir todas las mañanas a los entrenamientos, en los que practiqué tanto el duelo como las justas con Hellyanea y con Peter. El resto del día lo dedicaba a comprar comida en la tienda de la plaza, ir a la posada y pasarme la tarde y la noche durmiendo. Siempre comía y cenaba para reponerme tras los duros entrenamientos y como necesitaba llegar al Torneo con mis aptitudes físicas al máximo, fui a la tienda ►

Los entrenamientos









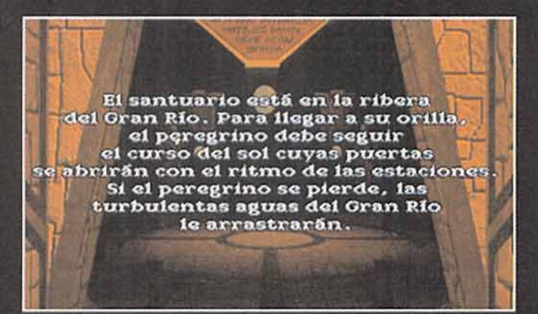
Permanecer más de dos días en el laberinto significará nuestra muerte al salir, pero sólo lo podremos hacer de noche

Regreso al laberinto





Para abrir las Puertas del
Sol, el Peregrino debe seguir
el ritmo de las estaciones.
Los verdes hijos de la Primavera
recobran la consciencia.
Las espigas amarillas cubren
el corazón del Verano.
El Otoño llora con lágrimas
secas y rojas.
Un manto blanco cubre
el durmiente cuerpo del Invierno.



Werner deberá infringir las normas del torneo para salvar a Hellyanea de una muerte segura a manos de Cariachand

del alquimista Dihcar a comprar un par de pociones y tres aguas de vida que me vendrían fenomenal para los peores momentos de la competición. También le pedí que evaluara la capacidad mágica de la bellota y de la piedra y curiosamente no detectó nada de poder en esta última. Me gasté casi todo el dinero pagando la habitación, las comidas y las cenas, pero además de aumentar mi preparación técnica incrementé mi fuerza física. Tuve una interesante charla con Quentin, aquel escudero al que había salvado de la muerte. Sus pesquisas sobre Cariachand continuaban y la maldad de sus verdaderas intenciones era cada vez más evidente. Cuando el decimotercer día me disponía a subir a mi cuarto para dormir, el posadero me entregó un pase para entrar en palacio; la condesa de Cyrene quería hablar conmigo aquella misma noche.

EN EL PALACIO

Lo urgente de la misiva me alertó sobremanera, por lo que salí rapidamente hacia palacio. El guardia nocturno me permitió pasar en cuanto le dije quién era y en un enorme salón me estaba esperando Cyrene. Me sorprendió su petición, pero accedí a mostrarle el anillo de fuego, según ella debía asegurarse de mi verdadera identidad. Pero en ese momento entró Arthus y el tono amenazador de su voz me puso alerta. Me espetó por haber entrado allí, y mientras me avisaba de mi castigo se transformó en un transfigurado mago del mal. Lanzó contra mí espectros de muerte a los que respondí con la piedra anti-magia, que generó un escudo protector. Cuando se dispersó el hechizo contrataqué con conjuros de protección y debilidad, y tuve que hacer frente al ser más poderoso con el que jamás había combatido. Fueron las pociones de vida y descanso, y mi habilidad por asestar golpes con Erena mientras me protegía con el escudo, lo que me permitió derrotarle.

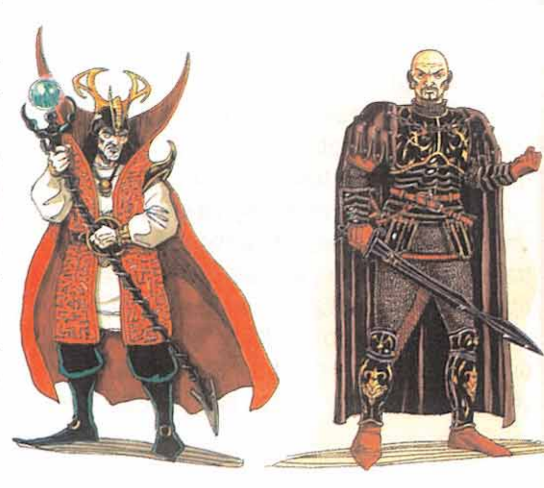
Terminé prácticamente muerto y sólo el brebaje de curación de la condesa Cyrene me salvó de una muerte segura.

Tras reponerme, descubrí lo que tú ya sabrás por la historia de la familia, Arthur, la condesa de Cyrene era en realidad mi madre, Mayrane Von Wallenrod, la dama Melichande, que perdió la memoria y la identidad al morir mi padre y sus sospechas cuando me conoció en el gran salón las refrendó el anillo de fuego. Ella conservaba la segunda mitad de la tablilla del pacto y me la entregó.



MARAACH, EL DRAGÓN DE FUEGO

No fui capaz de esperar a llegar a la posada, en la misma calle restauré la tabla, usé el anillo de fuego y la magia del dragón me llevó hasta la zona volcánica al sur del Valle donde habita Maraach. El poder del pacto le despertó del letargo en el que cayó tras la muerte de su aliado





Axel Von Wallenrod, y aunque para él era evidente que yo era el nuevo señor de Wallenrod, quiso ponerme a prueba con preguntas de lo más insidioso a las que repliqué con una mezcla de gallardía, prudencia y respeto. Me relató la única forma de salvar al valle de la invasión Orca. La muralla obsidiana sólo estaría a salvo con al reunión de las piedras gemelas. Una, la Crystallyan, la tenía él y a partir de ese momento yo sería su portador. La otra, Adamostre, estaba en Draconia. Era tan necesaria como inminente mi vuelta a Draconia, por lo que Maraach hizo gala de su vertiginoso vuelo para devolverme a las puertas de la ciudad. Los soldados de la entrada, antes tan irrespetuosos, me rogaron perdón. Ahora toda la ciudad sabía que yo era Werner Von Wallenrod, aliado de Maraach, el Dragón de Fuego.

Tras darle la noticia del reencuentro a mi orgullosa madre, el príncipe Arthus me entregó lo que siempre había pertenecido a mi familia; Braiserarch, la espada de fuego. Cogí la bolsa de 100 draks que me ofreció Mayrane y empleé casi todo el dinero para las compras que consideré necesarias para afrontar el temido regreso al laberinto: un brazalete de cobre, un poco de comida, y dos o tres pócimas de descanso y agua de vida.

REGRESO AL LABERINTO

Sólo en el laberinto de los Olvidados, en ese lugar que retaba a la paciencia y a la inteligencia, podía estar la piedra Adamostre. Repetí la operación del espejo y con la misma lámpara iluminé el interior de aquella intrincada pesadilla. Ya tenía bastante completo el complejo plano del laberinto y me encaminé directamente a la sala de las estatuas del tercer nivel. Para atravesar las neblinas verdaceas empleé la piedra Crystallyan. Tanto en la sala de las estatuas del tercer nivel como en las del primero, pude abrir las puertas selladas siguiendo el orden que desvelaban los versos que adornaban los dinteles de una de las entradas. Sólo tenía que pulsar las piedras en el orden indicado por las estaciones con el color identificado en los poemas.

Tras mucho explorar y probar logré encontrar la fuente del Grifo. Vacié en ella el agua de la cantimplora y a través de pasadizo que se abrió llegué hasta el Santuario de la piedra Adamostre. Pero si llegar hasta allí había sido una prueba de perserverancia, la lucha a muerte con el monstruo que guardaba la piedra fue un ejemplo de intensidad en el combate cuerpo a cuerpo. Con los hechizos de espada de fuego, protección y debilidad, el poder de Braiserarch y las pócimas de Dilhar logré al fin reunir las dos piedras que aseguraban el equilibrio del mundo. Me di tanta prisa por salir de allí que todavía era de noche cuando llegué a la puerta. Comí algo para reponer las fuerzas y me eché a dormir. Entré rápidamente en la posada, pagué una noche más y descansé hasta el amanecer.

LAS JUSTAS DE LA CORONACION

En la mañana del decimonoveno día estaba ansioso por reiniciar los entrenamientos. Era la víspera del Torneo de Cenmar, y Hellaynea debía completar mi preparación. También aproveché para comprarme una cota de mallas en la armería y varias pociones de descanso y aguas de vida. Descansé toda la tarde y la noche entera tras ingerir abundantes alimentos en la comida y en la cena.

El Torneo de Cenmar debía ser mi último paso hacia mi coronación como nuevo príncipe del valle. Seguí el mismo orden en los retos y confié de nuevo en las elecciones de montura y lanza que tan buen resultado me dieron en el Torneo de las Siete Lanzas. Eso sí, para el nuevo competidor, el príncipe Arthus, lo idóneo fueron un Moroch ágil y una lanza clásica. Sabía, por lo que me dijo el Heraldo, que perder dos justas significaría la eliminación instantánea, por lo que me empleé a fondo en cada lance y me recuperaba de las heridas con el bálsamo aguado.

Había vencido todos mis combates y el siguiente sería contra Hellaynea. Pero el despreciable Cariachand no tenía intención de permitirlo; estaba dispuesto a matar a mi compañera. Tuve que hacer lo prohibido, intervenir en el combate y usar el poder de la piedra Crystallian para salvarla. Había roto las reglas del torneo, que quedó clausurado. Tras hablar con Hellaynea, Maryane y Arthus de lo sucedido y tener mi primer e inolvidable encuentro con la princesa Carmine, estaba claro que debía enfrentarme con Cariachand. Tenía al mejor aliado, Maraach, al que llamé con el anillo de fuego. Pero en el combate contra el duque de Eragg no podía contar con la magia de mi compañero alado, y con Braiserarch, el hechizo de espada de fuego, las pociones y el coraje de tener delante a mi peor enemigo, logré matar a Cariachand. Y ese fue el final de mi aventura, el resto está en los libros de la historia del Valle de los Dragones.

A.T.I.

NOTA IMPORTANTE

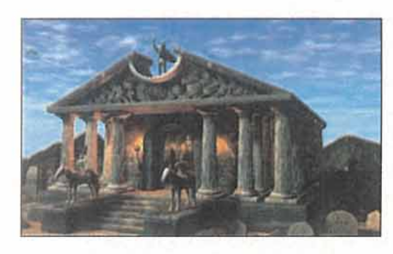
Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

PC CD

Los trucos que todos estábais esperando para uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos. Para que actúen, tendrás que teclearlos durante la partida que juegues, a excepción del último, que deberá escribirse a continuación del ejecutable cuando vayas a cargar el juego:

8675309: Muestra el mapa al completo.
32167: Cada vez que lo pulséis, se unirán cinco dragones negros al ejército del héroe que esté activo, siempre que haya un hueco libre en el mismo.
1313: Para perder automáticamente en el nivel que estéis jugando en ese momento.
911: Con éste, finalizaréis el escenario de forma exitosa.
1911: Os llevará hasta el último nivel directamente.
/NWC: Un poderoso truco que te dará acceso al editor del juego. Con él, podrás darle movilidad extra a un héroe, los más poderosos hechizos, materias primas de todas clases, criaturas gratis para su ejército y habilidades secundarias al máximo.





FIFA 97

PC CD



Para activar los trucos tenéis que poner en tu ordenador la fecha de 29-Febrero-1997. A continuación, una vez en el juego, elige al equipo de Singapur y mientras estés jugando, teclea lo siguiente:

LTH: Hace que los oponentes se marquen un gol en propia meta.
LAOCHIAO: Os dará más jugadores especiales, incluyendo a Quah Kim Song y Dollah Kassim.
KELONG: Os dará jugadores especiales como Abbas Saad y Michael Vana.
KAYU: Pone al árbitro en paños menores.

ULTIMA UNDERWORLD

PC CD

Puede que este juego tenga ya su tiempo, pero seguro que casi nadie sabía que tenía unos trucos tan suculentos como los que ahora os ofrecemos. Para activarlos, simplemente tendréis que apretar la tecla F10 y a continuación una de las letras que siguen:

G: Fuerza ilimitada.
I: Aumenta toda la luz del escenario.
Z: Para el tiempo y la acción de los monstruos.
W: Os lleva al siguiente nivel.

SIM COPTER

PC CD

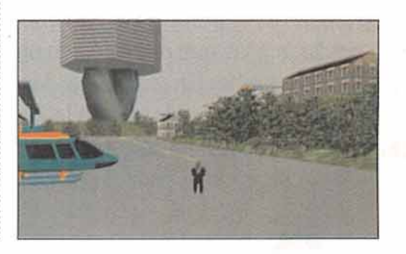


Teclead antes que nada Ctrl+Alt+X, con lo que se abrirá una ventana en la que podréis introducir los siguientes códigos que se activarán automáticamente. Respetad espacios, mayúsculas y puntuación:

The map, please:
Proporciona un mapa, incluso con la vista exterior.

I love my helicopter:
Os devuelve al helicóptero, desde dondequiera que estéis.

Warp me to career: XX:
Donde XX es la ciudad a la que queréis ir. El número irá desde el 01 al 30.



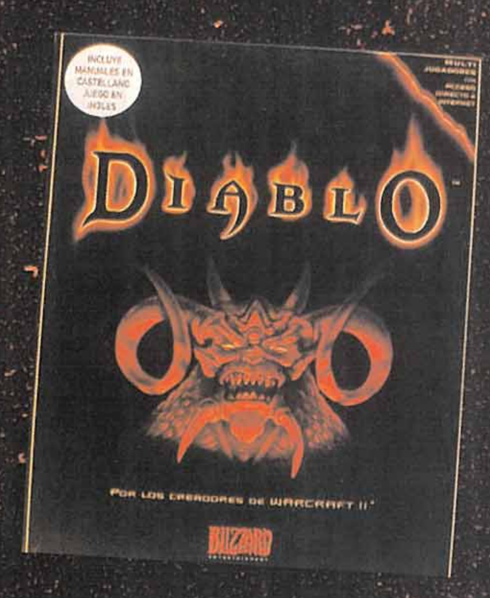
APACHE LONGBOW

PC CD

Para que podáis convertiros en los amos de la guerra, con un helicóptero indestructible, que además tenga munición infinita, lo único que tenéis que hacer es crear un piloto nuevo, con el nombre de uno de los diseñadores del juego, Monty Barrymore.



concurso DIABLO



El señor de las tinieblas quiere desafiarte. Esta intentando ocultar entre las preguntas y respuestas que tienes a continuación la verdadera.
¿Sabrías decirnos las respuestas correctas? . Sortearemos 20 juegos de "Diablo" entre todos los que las averigüéis. ¡Rápido, no te dejes llevar por el pánico y escríbenos cuanto antes!

1) ¿Cómo se llama el reino en el cuál se desarrolla la historia?
a) Khandaras
b) Liliput
c) Hell

2) ¿Cuál es el nombre del personaje que da nombre al juego?
a) Tristam
b) Diablo
c) Sorcerer

3) ¿Sabrías decirnos qué empresa ha programado "Diablo"?
a) Ubi Soft
b) Blizzard
c) Devil´s Company







Bases del concurso "DIABLO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "DIABLO".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTE , que serán ganadoras de un juego de "Diablo" en formato pc. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de mayo de 1997 al 30 de junio de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Diablo

Nombre..........................
Apellidos.........................
Dirección ....
Localidad.........................
Provincia.........................
Teléfono ....
C. Postal ....
Respuesta 1.......................
Respuesta 2.......................
Respuesta 3.......................

Simuladores de vuelo

1.997 se espera como el gran año de los simuladores de vuelo de combate debido a que las grandes mejoras técnicas en los equipos van a permitir que se introduzcan nuevos desarrollos en el mundo de la simulación.



El futuro inmediato

Muchos se preguntarán, ¿por qué este año 1.997? Tal vez porque sus inicios han sido bastante prometedores, y porque los rumores y anuncios de lo que va a llegar son tan fuertes que esperamos que en los meses que restan de año la familia de los simuladores de vuelo crezca en un gran número de nuevos individuos.

1.997 es, y será, el año de disfrute de los productos de muchas casa de software: Jane, DID, Spectrum-Holobyte, Interactive Magic, Digital Integration, Sierra, Novalogic, etc, etc.

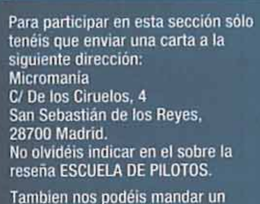
¿Y qué productos nos van a dar para nuestro gozo? «Tactical Aero Squadron» está en su fase de versión beta, así como «Confirmed Kill». «Baron Rojo II» se espera para después del verano, «Flying Nightmares II» se espera para dentro de poco. «F-16 FF» y «F-22 ASF» de Digital Integration estarán en el aire este verano, y «TFX3: F-22», «Falcon 4.0» y «Mig Alley» –Rowan– nos visitarán a finales de año.

Además, tendremos nuevas versiones del «Apache» –Team Apache de Eidos Internacional–, del «A-10» –Interactive Magic– o del «Su-27» con el Flanker 1.5 incorporando gráficos a la última moda.

Por supuesto, los nuevos simuladores del futuro van a incorporar algunos avances que merece realmente la pena mencionar...

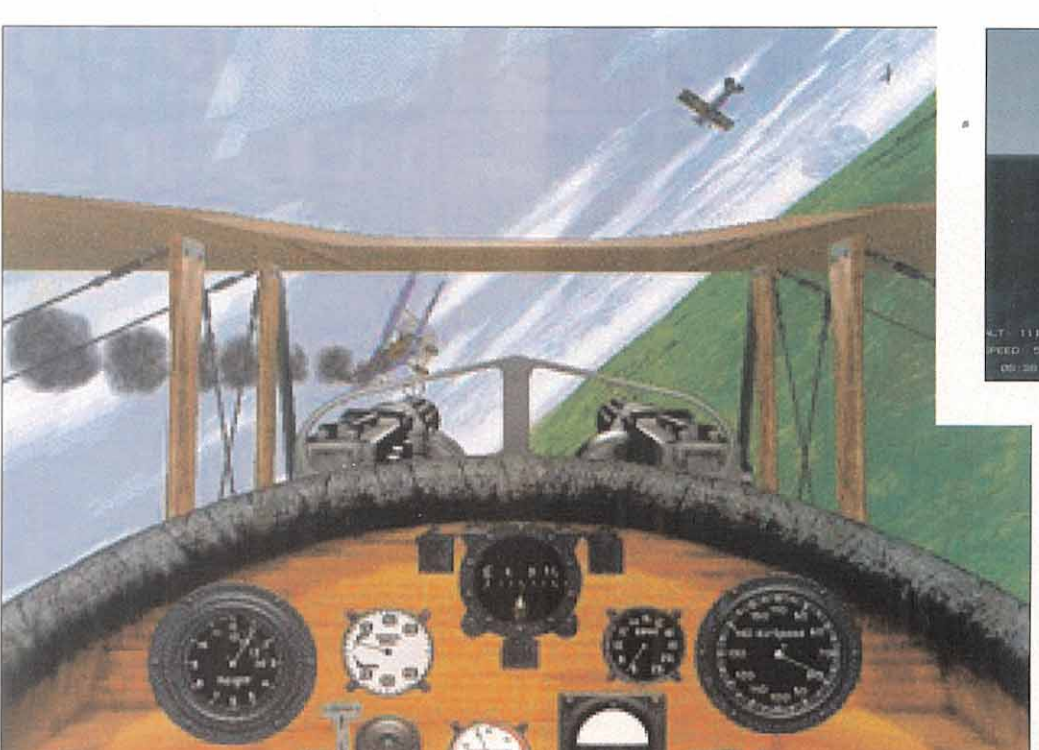
MODO DE CAMPAÑA DINÁMICO E INTERACTIVO

El mejor ejemplo de un modo de campaña moderno de la actualidad es el Wargen de DID presente en el «EF2000». Aún así las limitaciones de este generador ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
Micromanía
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es


«Flying Corps» es uno de los grandes títulos de este año que ya tenemos disponible. Su base va a servir para crear «Mig Alley», que será un simulador basado en la guerra de Corea.


El modo de vistas SmartView del «EF 2000 Evolution» demuestra que en este juego nunca volamos solos. Además, gracias a este sistema podremos "cotillear" todo aquello que vuela con nosotros.



de campañas son varias, que seguramente se corregirán en el «Wargen II» del TFX3: F-22. También «Falcon 4.0» presentará un modo de campañas potente y muy dinámico. Lo más destacable de estos nuevos motores de batalla y campaña es la capacidad de manejar tanto aliados como enemigos, y conseguir esa sensación de "no estamos solos" que ya consiguieron «EF2000» y «AH-64D Longbow». En estos programas siempre está ocurriendo algo a nuestro alrededor, todos los aviones tienen su misión y objetivo específico, y si encima podemos disponer de un visor externo de la situación –SmartView del Tactcom del «EF2000»– entonces podremos seguir las evoluciones de los distintos elementos uno por uno y con todo detalle.

Todos esperamos que los generadores de campaña que van a salir con los programas sean más sofisticados, con una elevada IA

Ahora bien, pocos generadores de campaña tienen un buen criterio a la hora de calibrar nuestras acciones, misiones, éxitos o fracasos. Casi todas las campañas se ganan sólo si nosotros lo hacemos bien, y los demás participantes casi no cuentan. Solo el Wargen de DID nos da a elegir si queremos decidir en el desarrollo de la guerra o bien nuestra acción sólo tiene la importancia que corresponda a dicho tipo de misión.

En este año esperamos que los nuevos generadores de campaña sean más sofisticados, y con una Inteligencia Artificial (IA) más potente para así poder considerar más factores, y poder ponderar mejor si ganamos o perdemos la guerra. Entraran en juego líneas de comunicaciones e intendencia de una manera más realista de tal forma que para ganar la batalla tengamos que realizar múltiples misiones y variadas. También se tendrán en cuenta los sistemas de reparación de daños y los factores políticos así como posibles alianzas entre bandos.

GRÁFICOS: DETALLE Y VELOCIDAD DE MANEJO

Hasta ahora casi todos los simuladores que tenían un gran desarrollo en el detalle de los gráficos tenían problemas para poder moverlos con fluidez –a no ser que dispusiéramos de un buen procesador–, o incluso ni siquiera presentaban unos gráficos potentes con tal de no perder potencia en otros aspectos.

Pues bien, desde este año esto se ha acabado, ¡adiós! a los saltos de pantalla incontrolables, ¡adiós! a las pérdidas de velocidad si la pantalla se carga de elementos, ¡adiós! a tener que elegir resoluciones modestas. Todo esto se acabó. Basta con ver la versión Graphic Plus del «EF2000» para poder soñar con el futuro. La calidad de imágenes es alucinante, el movimiento perfecto y la fluidez de objetos no da problemas. Evidentemente, para poder conseguir estos efectos necesitaremos un tarjeta aceleradora 3D. Con ella podremos ver árboles, tanques, ríos y edificios con todo lujo de detalles. Si a esto le añadimos que la IA mejorará el comportamiento de

El cockpit de los aviones Harrier en el simulador «Flying Nightmares» es así de espectacular gráficamente, y además totalmente interactivo. No necesitaremos más el teclado para jugar con algunos sims.

Los gráficos del «Comanche 3» son excelentes, presentando en pantalla todo tipo de detalles, con espectaculares efectos de luces y movimientos. Están en la misma línea que el «F-22 Lightning», ambos de Novalogic.

todos los objetos externos, tendremos un mundo de animación magnífico rodeando nuestro avión.

Disfrutaremos de efectos de luz hasta ahora no vistos –«Comanche 3» y «F-22 Ligthing» de Novalogic–, de nubes y columnas de humo tan reales que nos harán toser, así como de una perfecta representación del clima en todas sus variantes.

Por supuesto en el aspecto gráfico el asunto de la "cabina virtual" no puede desmerecer al resto. Casi nos atrevemos a decir que es tan o más importante, ya que su calidad de representación y de interactividad hará un pilotaje más real y creíble. Es importante que la cabina virtual simule con detalle el movimiento de la cabeza del piloto para así poder tener a la vista todos los ángulos del campo visual, y poder "buscar" al enemigo en el cielo antes de que nos encuentre él a nosotros. Por supuesto, las tarjetas 3D harán que estos efectos mejoren mucho.

Pero una buena cabina virtual, además, es aquella donde las pantallas MFD funcionan como en el avión de verdad, es decir, que los botones que las perfilan realicen la función que tienen asignada. Esto se conseguirá gracias al ratón que tiene integrado el joystick del mando de gases –ThrustMaster–, consiguiendo un manejo total del avión sin quitar las manos de los mandos y olvidándonos del teclado del ordenador.

Un paso más adelante lo dio «Back to Bagdag» permitiendo que la MFD del F-16 esté representada en un monitor monocromo independiente –estilo Hércules– del monitor principal del PC.

EDITORES DE MISIONES Y ESTRATEGIA

Otro punto destacable de los simuladores que están por llegar son los potentes editores de misiones y estrategia. Con el aumento en la IA y una mejor coordinación de los elementos de aire con los de tierra, la edición de misiones podrá ser extremadamente completa.

Algunos simuladores, como «Flying Nightmares II» o «Falcon 4.0» o «TFX3: F22», dispondrán ►

Hola de nuevo:

Este mes os cuento algo fuera de lo normal, algo que no todos los ocurre, y es que para cuando éste número de Micromanía esté en los kioscos, una pareja de españolitos estará batiéndose el cobre con alemanes, ingleses y franceses en el cielo a lomos del «EF2000».

Sí, si... como lo veis, MadMax y Sharky se van de campeonato a Inglaterra cerca de Londres para volar frente a las hordas enemigas, y después de cada vuelo... tomar una buena pinta en el "puf" de abajo.

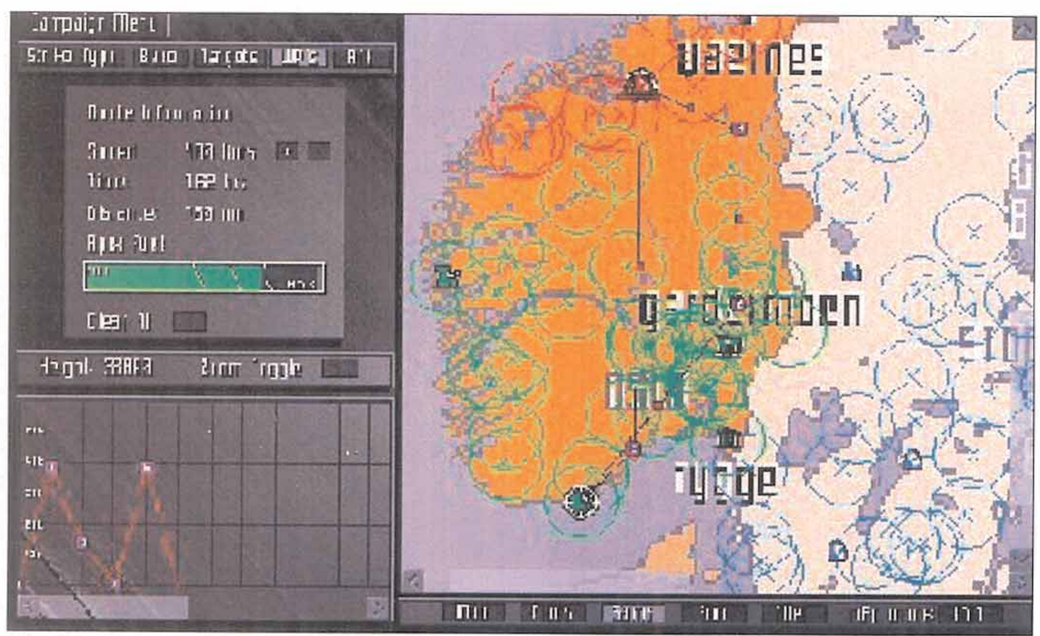
El Net Meet está organizado por la estupenda e irregular revista Enemy Lock On!, cuyos jefes y redactores son todos unos salvajes apasionados de los simuladores de vuelo de combate. Incluso vendrán dos representantes de DID desde Alemania, uno de los cuales es piloto de cazas "de verdad" y conoce todos los trucos del arte de combatir en el aire. Además, gran parte de todos los participantes son los creadores o han participado en la creación de un estupendo libro-guía del simulador «EF2000», donde está explicado absolutamente todo, todos los trucos –no informáticos por supuesto–, todas la tácticas, las maniobras, las estrategias, etc.

Y entre todos estos monstruos de la aviación informática, nos hemos colado nosotros, con nuestras limitaciones y desconocimientos. A buen seguro que el resultado del campeonato no tendrá a los españoles en los puestos de arriba... –el boom de las olimpiadas del '92 ya pasó, y ni siquiera Induráin gano el sexto Tour–, pero eso es lo de menos. Lo más destacable es que somos los primeros en representar a España en un Net Meet internacional y que intentaremos hacerlo lo mejor posible.

Esperamos poder aprender cómo se debe organizar un evento de este estilo para así poder intentar hacerlos aquí, en casa, con garantías de éxito.

Esperamos poder contar algo más de este campeonato, del resultado final, y de lo bien que con toda seguridad lo vamos a pasar dos locos por los aviones y por volar... pegando tiros.

Un saludo desde Londres...



El editor de misiones del «EF2000 Evolution» es el más completo del mercado actual. La capacidad para manejar varios aviones y distintos objetivos es magnífica.



El editor de misiones del «Flying Nightmares» será todo un gran espectáculo de estrategia e interactividad. Incluso podremos usarlo para condiciones multijugador.

de editores de misiones de alta flexibilidad con al menos la misma potencia que tenía el del simulador «Tornado».

Se podrán coordinar misiones de ataque a suelo con escolta y "wild weasel". Se podrán definir diversos objetivos y rutas para cada avión participante en la misión, pero es que además la misión editada podrá ser volada en red desde distintos ordenadores, incluso editar misiones específicas para algunos aviones que se incorporan al juego vía red externa.

Evidentemente, este tipo de editores de misiones, donde se empiezan a manejar gran variedad de paramentos, acaban convirtiéndose en sistemas de estrategia y de tácticas globales, donde podremos definir hasta lo que tienen que hacer otros aviones que no pertenecen a nuestra misión o que ni siquiera están en nuestro mismo terreno. Manejaremos aciones de repostaje, AWACS, etc., para hacer que toda la campaña acabe con la victoria a nuestro favor.

Destacable en este aspecto es el "Flying Nightmares: Commandant". Este dispositivo de estrategia es la bomba. Se podrán planear estrategias distintas a nivel multijugador, controlar tanto unidades aéreas como terrestres, pudiendo disponer baterías antiaéreas SAM o AAA, tanques, etc.

Incluso los jugadores que en un momento en concreto no estén volando, podrán estar informados constantemente conectándose con la central Commandant.

Si todo lo que anuncian las diversas compañías llega a hacerse realidad, todos los programas se convertirán en "rey del disco duro"

AVIÓNICA Y MODELOS DE VUELO

El año 1.997 nos ha traído, y nos va a traer, lo más avanzado en sistemas de simulación de vuelo de combate. La aviónica se va a representar con toda la fidelidad posible y el comportamiento de los aviones será perfecto. Un ejemplo de esto es «Back to Bagdag», un simulador que nos capacita para volar un F-16 de verdad.

Los nuevos simuladores tendrán más modos de radar, más posibilidades de carga de armamento, más posibilidades de personalización, más..., más...

En este aspecto también es importante la equipación con aceleradoras gráficas 3D, pues así conseguiremos que todas las opciones de la aviónica no se coman la mitad de la potencia de nuestro equipo.

Por supuesto, la calidad del vuelo de los aviones es fundamental, y tanto las limitaciones de cada aparato, así como las virtudes y posibilidades, estarán fielmente respetadas, para evitar entrar el límite de los "arcades".

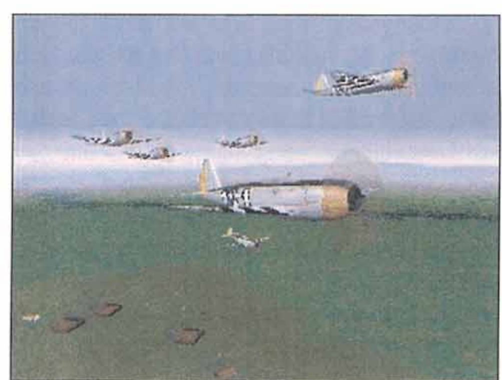
EN RESUMEN: POTENCIA, PERFECCIÓN... FUTURO

Todo es goloso, todo es apetecible. Si esto llega a ser verdad, según vayan apareciendo los distintos programamas de los juegos, los compraremos todos, y todos llegarán a ser "rey del disco duro".

Ahora bien, esto son sólo elucubraciones de futuro, pues de lo contado sólo existe lo que está en el mercado, y lo que aún no ha salido, puede ser verdad o no serlo. Toda esta información está basada en las noticias que las propias casas nos han adelantado. No tenemos por qué ponerlo en duda, pero todos sabemos en este mundillo que la máxima "si no lo veo no lo creo" va a misa.

El futuro esta aquí al lado..., eso dicen.

G. "SHARKY" C.



El simulador llamado «Aces: X-Fighters» será todo un alarde de aviónica y realismo de vuelo, poniéndonos a los mandos de aviones tan clásicos como estos Curtis P47.

La mejor forma de comprar el mejor software

CENTRO MAIL

Estrategia



Archimedean Dinasty

Un juego mezcla estrategia y arcade que transcurre a lo largo de paisajes submarinos. Tecnología gráfica de vectores tridimiensionales SVGA, increiblemente rápida con 65.000 colores. Simulación de movimiento submarino que te sumergen en una atmosfera llena de emoción. Más de 60 misiones mortales...

6.495

Manual y textos en castellano

Krush Kill 'N Destroy



Juego de estrategia. Escenario: un mundo postapocalíptico. Protagonistas: dos razas enfrentadas, mutantes contra humanos. Motivo: un planeta lleno de petróleo por refinar. Medio: una flotilla de vehículos de alta tecnología con un arsenal de armamento. La estrella: sólo el jugador podrá llevar a uno de los bandos a la victoria final.

6.495

Textos y voces en castellano

Aventura Gráfica

La ciudad de los niños perdidos

Los niños que estaban en las calles han desaparecido sin dejar huella. En el orfanato de la ciudad vive Miette. Ella es la cabecilla de los huérfanos y la más astuta ladronzuela de la ciudad. Bajo la supervisión de Pieuvre, Miette ha de recorrer la ciudad robando y haciendo recados para los directores del orfelinato.

6.495

Textos y voces en castellano

Mundodisco II



De nuevo la cuidad de AnkMorphok y de nuevo el torpe mago Rincewind y su ya famoso equipaje. En esta aventura Rincewind tiene que rescatar a la Muerte que ha desapàrecido, lo que impide que los habitantes de la ciudad se mueran y su alma acceda al cielo.

7.495

Manual y textos en castellano

Simuladores

Motoracer

Los desarrolladores de Fade to Black ofrecen un simulador de motos extraordinario. Dos tipos de competición: Gran Premio y Motocross. Ocho circuitos diferentes y un colorido especial. Modos adicionales de competición por red y módem.

6.495

Textos y voces en castellano



Need for Speed II



El mejor simulador de coches del mercado está de vuelta. Ocho nuevos vehículos para conducir hasta el límite: Ferrari F50, Ford GT-90, Italdesgin Calá, Jaguar XJ220, McLaren F1, Lotus GT1, Lotus Esprit V8 é ISDERA Commendatore 112i. Juego por módem y red. Completa guía multimedia sobre los coches.

6.495

Textos y voces en castellano

ELECTRONIC ARTS®



La forma de comprar al mejor precio en Centro MAIL
Llámanos, te enviamos tu pedido contrareembolso.

902·17·18·19

CONCURSO JUEGOS SEGA PC

Si quieres conseguir uno de estos dos títulos: "Panzer Dragoon" o "Sonic & Knuckles Collection" no tienes más que responder a estas sencillas preguntas que te planteamos de cada juego y entrar en el sorteo de uno de estos veinticinco juegos. Además tú elijes el juego que más te guste.



Panzer Dragoon:

1) En el juego manejamos un gran dragón alado que es el protagonista.

2) El objetivo del juego es apuntar y disparar a los enemigos que se cruzan en nuestro camino.

3) Panzer Dragoon no incluye gráficos totalmente tridimensionales

Sonic & Knuckles Collection:

4) Sólo Tails acompaña a Sonic en el juego

5) Sonic & Knuckles incluye tres juegos más un salvapantallas de Sonic

MICROMANÍA SEGA SEGA PC

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN " JUEGOS SEGA PC":

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Código Postal ....

Provincia .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

1) V ❑ F ❑ 2) V ❑ F ❑ 3) V ❑ F ❑ 4) V ❑ F ❑ 5) V ❑ F ❑

El Juego que elijo es:

Bases del concurso "JUEGOS SEGA PC"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "JUEGOS SEGA PC".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO, que podrán elegir uno de estos dos juegos para pc: Sonic Vs. Knuckles o Panzer Dragoon. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de mayo de 1997 al 30 de junio de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromania.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA Y HOBBY PRESS, S.A.

NEXUS XXI

Es toda una experiencia despertar frente a la legendaria "gran pirámide", siempre misteriosa y desafiante. Mi mente Y Mis ojos estaban inmersos en el Egipto del faraón Keops –uno de los primeros reyes de la IV dinastía, que gobernó entre 2.530-2.553 A.C.–, pero mis oídos parecían querer distraerse con el lejano murmullo digital, que provenía de la habitación de al lado. Mientras me levanto perezosamente de la cama, absorbido aún por la proyección tridimensional del bello paisaje en los paneles de pared que rodean mi dormitorio, escucho cómo el turbio murmullo se convierte ahora en el "claro monólogo" ya habitual de las mañanas: "Son las siete y cuarenta y cinco ciclos de la mañana. Día 17 de Abril de la segunda década del XXI. Temperatura interior 26 grados Celsius/80 Farenheit. Todos los sistemas de proceso activándose..."
A pesar de la costumbre, también era una experiencia escuchar todos los días tu propia voz sampleada, hablándote desde el computador central. Era algo así como oír la voz de la conciencia, amplificada desde el exterior, una voz que lo controla todo –como el gran hermano del film «1984»–, y que a veces parecía querer controlarte a ti mismo también. "Buenos días señor, ¿qué en el más puro estilo-bélico de «Apocalypse Now»–. Sí, eran máquinas "inteligentes" –supongo que demasiado– para tener un cerebro de silicio y metal, aunque en el fondo estaban preprogramadas a partir de unos bio-tests que la compañía fabricante hacía –con un año de anterioridad– a los usuarios que iban a comprarlas.
"Señor, ¿me permite que le informe del "menú de tareas" para el día de hoy?", preguntó "Roy" –así bauticé a mi sistema– con tono educado. –Sí, cómo no, –respondí mientras zambullía dos cubos de azúcar en el oscuro líquido excitante. "Su horario de trabajo será de nueve ciclos de la mañana, hasta los diecisiete del "post-meridiano". Tiene pendientes dos asuntos prioritarios. El primero: Terminar para su empresa el proyecto "Ch12", sobre el re-diseño de la estructura celular y código genético del camaleón "saurious-chamaeleo", extinguido en el año 2.004. He buscado en viejos archivos, y he rescatado algunos datos de interés sobre los "genes-mutados" que alteraron su proceso natural de cambio de color, causa principal de su extinción; y el segundo: Videoconferencia con el Gerente de S.I.D. –Sistemas Inteligentes Directos–, para la actualización del software de "gestión

NUEVOS **AMANECERES**

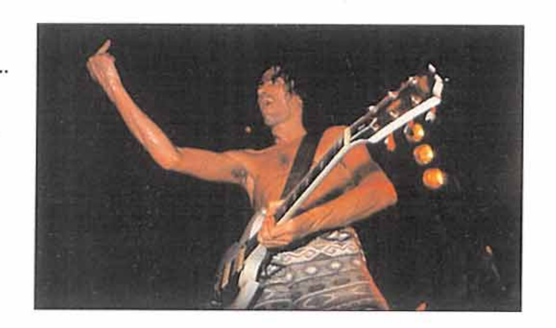
tal ha dormido? Supongo que le habrá gustado la proyección que elegí para despertarle hoy. Egipto debió ser maravilloso, ¿verdad?" –Eso creo, –respondí, mientras me dirigía a la cocina para servirme una taza de café. Nunca habría imaginado que mis "diálogos matutinos" los tendría que compartir con "un ordenador". Bueno, "A-9000" era "bastante" más que un "simple" ordenador. Pertenecía a la red de miles de "sistemas inteligentes", que "Motorola Technologies, Inc." tenía repartidos a lo largo y ancho del planeta; sistemas domésticos, que se encargaban de ordenarte el trabajo, de tenerte al día y bien informado de los acontecimientos más importantes que sucedan en el mundo, de controlar tus cuentas bancarias, y de otras tantas tareas más –incluida la lista de la compra–.
Sí, reconozco que sería injusto tratarlos de "simples computadores" –evidentemente no tenían nada que ver con sus antepasados del siglo XX–, pero aunque en ocasiones demostraban tener algo de sentido común, tomando decisiones por mí cuando estaba ausente –aceptar una cita con una antigua ex-novia, enviar flores de regalo y reservar mesa para dos en un restaurante de ambiente romántico–, en otras parecían querer reivindicar su monótona esclavitud de máquina, y se vengaban con acciones como: levantarte un día festivo a la misma hora de uno laboral, o bombardeando de madrugada tus oídos con música clásica a todo volumen –la última vez fueron «Las Valkirias» de Wagner, las que parecían iban derribar mi habitación y emulación avanzadas". Por último, no sé si recorá que vd. y yo tenemos aplazado nuestro campeonato de ajedrez-virtual con las variables del juego modificadas, basadas en la famosa partida llamada "El Juego Inmortal" –jugada entre Anderssen y Kieseritzky en 1.851, en Londres–. ¡No lo olvide, señor!".–Bien, gracias!, –contesté apurando el último sorbo de café. –Tengo tanto interés como tú en esa partida de "v-chess". Si te parece –proseguí–, prepárame los documentos del "Chl2", para llevármelos al laboratorio, mientras voy a darme una ducha. Imprímelos por una sola cara. Ah!, y no olvides que la temperatura del agua de la ducha debe estar a 37 grados Centígrados.
"Señor, ha olvidado algo que es muy importante para mí". "Roy" alzó tanto el tono de voz que vibró en los altavoces incorporados de su consola de sobremesa. –A qué te refieres?, –le contesté extrañado. "¿No lo recuerda, verdad? Lo suponía", dijo con enfado. "La semana pasada, le pedí que me dejara el código de acceso para "escanear" su serie completa en "giga-roms" de "Babylon-5", y extraer las mejores "photos" de mi chica favorita, la "major Ivanova"; así disfrutaría en las horas de baja actividad, visualizándola en mis circuitos internos. Debe darme ese código porque si no..., ¿le gustaría que le cortase el agua de la ducha antes de haberse aclarado?". Como otras veces, me quedé en silencio..., y volví a pensar: ¿Para esto tanta tecnología? Ya lo dijo un viejo refrán: "Cría cuervos...".

Rafael Rueda

Por Santiago Erice

Grabación de Extremoduro en directo

IROS TODOS A TOMAR POR CULO



Robe Extremoduro dijo que nunca grabaría un disco en directo y, como de sabios es rectificar, ha cambiado de opinión porque le ha dado la gana –como siempre– y registrado un álbum cuyo simple título, «Iros Todos a Tomar por Culo», es una provocación a los garantes de lo políticamente correcto –tanto en su vertiente lingüística como moral–.

Antaño apestado y hoy coleccionista de discos de oro, antaño poeta marginal y hoy seguido hasta por los hijos de la "jet" de este país; Robe –rockero, individualista, malhablado, pendenciero, poeta, genio acratoso y truhán (al estilo de los pícaros de la mejor tradición española)–, recuerda con «Iros Todos a Tomar por Culo» que su actividad musical no se limita a las canciones de su anterior trabajo, el supervendido disco «Agila», que antes hubo un buen puñado de composiciones, no tan conocidas por el gran público pero igualmente "transgresivas".

Historias del Rock and Roll

LOS MARAÑONES

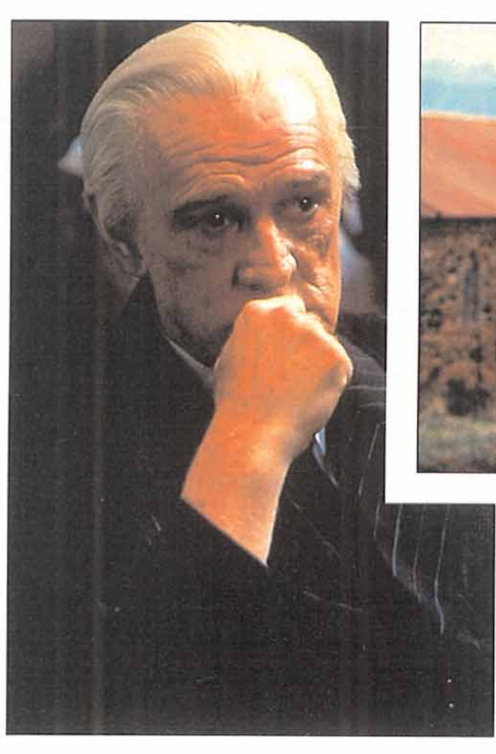
Las de Los Marañones son historias del rock and roll de toda la vida. Lo demuestran en su nuevo álbum, «Matando el Tiempo», desde las mismas imágenes kitchs que ilustran la portada del disco. A veces, en las canciones destaca el lado más melódicamente pop, en otras la pasión incendiaria del rock and roll y también hay un lugar para el lado más amargo que bordea el rhythm and blues; pero siempre con intensidad garajera escuchable en los pequeños clubs.

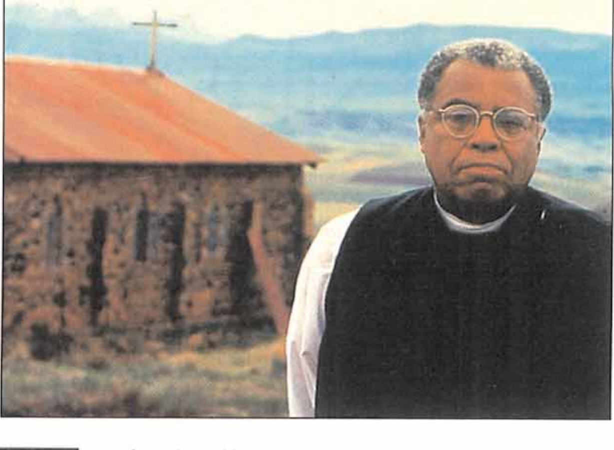
Veterana banda murciana, Los Marañones ha hecho de tocar rock su razón de existir. Transmite la sensación de quienes disfrutan interpretando música a la manera clásica, de quienes agarran una guitarra para seguir "matando el tiempo" de una manera divertida, sin prestar atención a modas o movidas.



El dolor de los padres contra la discriminación racial

LLANTO POR LA TIERRA AMADA



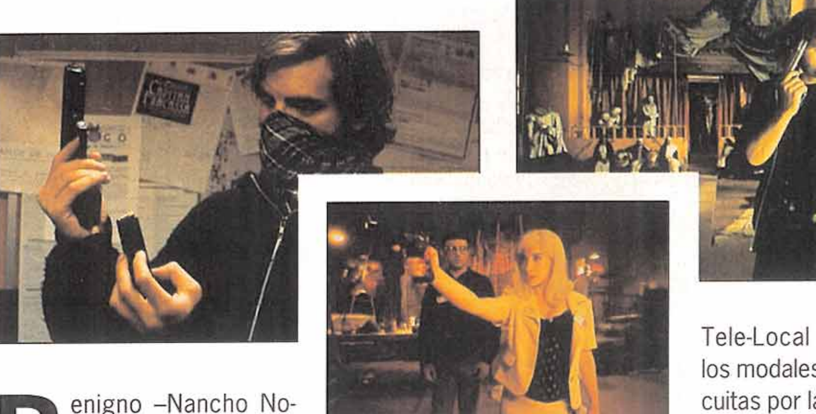


Con el título «Llanto por la Tierra Amada» se presenta una película ambientada en los siempre presentes años cuarenta, en una Sudáfrica lista para instaurar el "apartheid". Allí coinciden dos padres, el racista terrateniente blanco James Jarvis –interpretado por Richard Harris («Un Hombre Llamado Caballo»)– y el sacerdote negro Stephen Kumalo –interpretado por el veterano James Earl Jones–, a los que unirá la pérdida de sus hijos: el del segundo es detenido acusado de cometer un atraco en el que muere el del primero. Del dolor de ambos, de su roce, nacen unos sentimientos que no entienden de diferencias étnicas y sí de seres humanos.

Dirigida por el magistral Darrell James Roodt, «Llanto por la Tierra Amada» es la tercera versión –las anteriores son de Zoltan Korda con Sidney Poitier como protagonista principal y un musical de Daniel Mann– que se traslada al cine de una novela de Alan Paton, «Cry, the Beloved Country», de la que se han vendido 30 millones de ejemplares en todo el mundo.

Un desmadre o el salto a la fama

BENIGNO



Benigno –Nancho Novo– nació en Galicia, quedó huérfano cuando madre mató a padre con una plancha, ha estado en la cárcel, es un chico culto, más pobre que una rata y ha decidido hacerse famoso y salir en la tele. Para conseguirlo decide secuestrar a las monjas de un albergue ayudado por sus colegas Tribulete –Andrés Lima–, Boni –César Sánchez–, Marta –Sonia Javaga– y Chori –Roberto Cairo–. Las cosas se complican por culpa del destino, como el amor de la madre Teresa –Rosa Morales–, la corrupción del comisario Ballesteros –Chete Lera–, la intrepidez de la reportera Marisol –Nathalie Seseña– y su desastroso cámara Telesforo –Evaristo Calvo–, el borracho director de Tele-Local –Manuel Millán–, los modales de los geos o las cuitas por la imagen del alcalde –Xulio Lago–.

«Dame Algo» es un desmadre de "estética Tarantino", personajes "almodovarianos", ácido sentido del humor gallego –de estas tierras es su director y guionista, Héctor Carré–, crítica marxista (de ambos Marx, Groucho y Carlos), comedia de enredo y vodevil, peli de aventuras, tierna y surrealista historia de amor, "realiy show" al estilo Nieves Herrero. Y como fondo, casi como un personaje más, la guitarra de Rosendo Mercado –es la primera vez que el rockero compone una banda sonora–. Lo dicho, un desmadre para que tomen nota periodistas, almas caritativas, policías, mendigos, monjas enamoradas y sin enamorar, y políticos en general.

Sonidos sureños

M CLAN

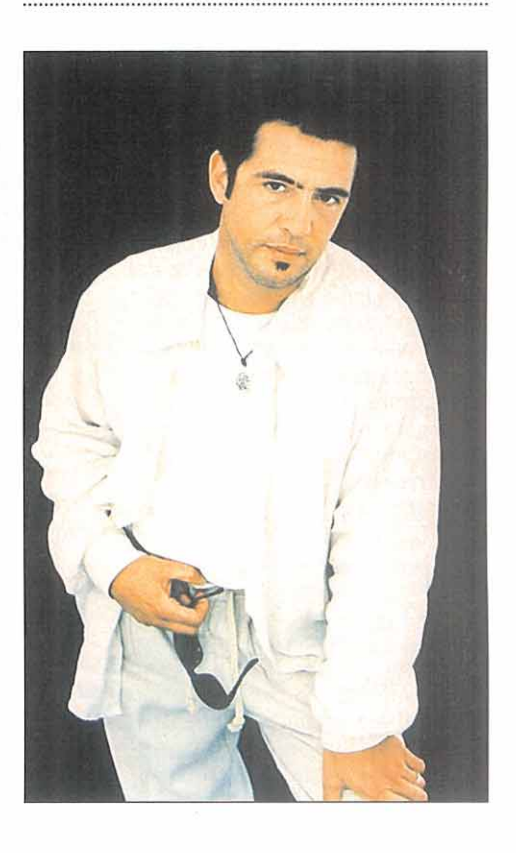
Disco de M Clan en el mercado, «Coliseum», o lo que es lo mismo, colección de sonidos sureños con sabor a Memphis, a Allman Brothers, a ZZ Top, a rhythm and blues, a velocidad en carretera, a rock duro, a chicas, a grandes jarras de cerveza, a inmensas praderas, a cazadoras de cuero, a Clint Eastwood, a bares y tacos de billar...

Y este sexteto no nació en Estados Unidos –aunque hasta allí se vaya a grabar–. Es originario de Murcia y ninguna banda española suena tan "americana"; con esa potencia y esa forma tan compacta de entender el rock. Algunos debieran haber nacido en el salvaje Oeste.



Juego para Dos

MANOLO TENA



El título del nuevo álbum de Manolo Tena es «Juego para Dos», un trabajo con el deseo como hilo conductor. La voz rota del antiguo componente de Cucharada o Alarma conduce al oyente por la exhuberancia latina, la sensualidad funky o la marcha del rock; hacia esos territorios que se descubren gracias a la piel, los sentimientos o la atracción prohibida –generalmente amorosa, pero no necesariamente y, desde luego, nunca con la razón como impulsora–.

A medio camino entre sus dos anteriores trabajos –«Sangre Española» y «Mentiras al Viento»–, «Juego para Dos» es un disco donde hay un lugar para la balada intimista y otro para mover las caderas.

Asequible a todo tipo de públicos, este nuevo disco muestra a un Manolo Tena optimista, con ganas de comerse el mundo y sin complejos. James Brown, Joe Cocker, las orquestas latinas, Bob Dylan... planean como reconocibles influencias sobre las canciones.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo puedo ayudar a salir al pianista del fondo del pozo? ¿Qué tengo que hacer para coger el tícket de Fray Anselmo? ¿Cómo puedo abrir la caja fuerte? ¿Cómo saco de la prisión a Toro?

Miriam Jiménez. Logroño

Para sacar al pianista del pozo necesitarás un cubo que se consigue en el salón, debes de colocar la nube mágica de la botella del hechicero indio en el piso superior del salón para que el barman coloque un cubo como medio de recoger el agua de lo que él cree es una gotera. Para obtener el tícket debes de usar el loro pecador sobre el confesionario y hacer que el párroco llame a Fray Anselmo quedando así el camino despejado. Para abrir la caja fuerte necesitarás la ayuda de Toro Graduado que con el estetoscopio que se encuentra pegado a la primera calavera se encargará de ello, pero lo primero es liberarlo; para ello debes informarte con el guardia de la prisión de que se encuentran desnutridos tanto él como los presos, diciéndole que le puedes preparar algo de comida te dará la clave; usa el arroz en el cuenco de la cocinilla, le echas el tabasco del armario –tras destaparlo con el sacacorchos– para salir y tocar el triángulo anunciando rancho.

ALONE IN THE DARK

Después de haber abierto una puerta de piedra, al usar una ganzúa que encontré bajo un árbol que lanzaba bolas de fuego en una sala llena de agua, ¿qué debo de hacer?

Pelayo Cortina. Asturias

Tras pasar la puerta de piedra, sigue adelante y a la izquierda, déjate caer hacia el camino, ahora hacia la izquierda, salta al otro lado del puente, en este momento debes de seguir el túnel, en la primera encrucijada ve a tu izquierda, en la segunda ve hacia la derecha y sal hacia el sótano. Sigue escaleras arriba, y fuera a través de las escaleras de piedra, abajo en el tercer vestíbulo y sal por la puerta principal. Y ya está.

ALONE IN THE DARK II

Dos brazos me impiden coger un objeto que hay encima de una columna, ¿qué hago? Y en otra sala he colocado una corona a una estatua sin poder coger el amuleto que hay en el suelo, ¿qué pasa?

José Antonio Aparejo. Madrid

Para evitar a los brazos debes de destruirlos con la espada y luego avanzar pegado a la ventana, y en el caso del amuleto necesitas tener dentro de tu inventario un doblón que encontrarás en alguna de las salas anteriores.

BROKEN SWORD

Estoy en Siria, ¿cómo consigo el cepillo para entrar en los lavabos? Y ¿cómo puedo limpiar la estatua para que Dwane me dé el dinero que necesito?

Mario Fernández. Gijón

Debes de examinar con detenimiento a Arto para luego hablar con Nejo y entonces ofrecerle la bola roja. Para limpiar la estatua debes de acariciar al gato, tocar el timbre del mostrador para a continuación limpiar la estatua con el pañuelo.

Estoy en Irlanda y hay una cabra que no me deja pasar, ¿Qué hago con ella? Además, ¿cómo se pueden arreglar los tiradores de cerveza? Hay un interruptor, pero no puedo conectarlo y una alcantarilla en la que con la ayuda del grifo del sótano mojo la toalla y no sirve de nada. ¿En qué número ha salido la solución?

Fernando Delgado. Madrid

Para deshacerte de la cabra debes de acercarte al animal a través del comedero usando la escalera, lo cual no te impedirá ser embestido, pero podrás empujar el arado de la esquina rápidamente y lo dejarás atascado. La toalla será útil una vez dentro de la excavación para poder usarla con el yeso sobre los agujeros del suelo que aparecen al empujar la losa y así podrás acceder a un compartimento secreto. Con respecto a los tiradores deben de seguir estropeados, ya que son tu pretexto para acceder al sótano. El Patas Arriba de este juego se encuentra en un suplemento especial publicado junto al número 23 de la Tercera Época de Micromanía.

DAY OF THE TENTACLE

¿Dónde se encuentra la máquina vibradora y cómo se usa?, ¿dónde están los planos de la súper batería?, ¿se puede usar la caja fuerte de la oficina? Si es así, ¿cómo? ¿Vale de algo la bola y la ratonera?, ¿cómo puedo usar el reproductor de vídeo sin que me lo impida Edna? Y ¿cómo se consigue el diamante de la televisión?

Iván Galdós. Guipúzcoa

Debes de meter una tras otra las dos monedas de diez céntimos en la máquina vibradora de la primera habitación y conseguir así que el gordo cayera de la cama y dejara libre un suéter mojado. Los planos de la súper batería están en el laboratorio, colocados sobre un panel cerca de la máquina cienomática. La caja fuerte se puede abrir, pero es necesario grabar con el vídeo al doctor Fred haciéndolo para ver luego a cámara lenta los números de la combinación; por supuesto debes de librarte de Edna en primer lugar –cambiando el mazo normal por el de mano izquierda al escultor en el pasado y empujando a Edna por la puerta–, así podrás abrir la caja fuerte, engañar al doctor en el pasado para que lo firme y así será rico, lo que te permitirá comprar el diamante con su talonario.

INDIANA JONES ATLANTIS

Estoy en la Atlántida en una sala con un eje para poner las piedras y una rana en la que pongo orichalcum y no pasa nada, ¿qué hago?

Carlos Montesa. Barcelona

Si te refieres a la entrada de la Atlántida, debes de colocar las piedras justo en la posición necesaria antes pero invirtiéndolas todas 180º para luego introducir una cuenta de orichalcum por la boca de la estatua.

¿Cómo puedo liberar a Sofía de la jaula de la Atlántida?

Guillermo Prados. Málaga

Debes de introducirte en la sala después de librarte del guardia con la ayuda de la máquina antigua, para una vez dentro, y dando el gozne –situado en el anillo interior– a Sofía, coger la puerta de la jaula y pedirle a Sofía que la apuntale con él.

En el camino del ingenio, ¿cómo se puede conseguir salir del submarino antes de llegar a la isla de Creta?

Rodolfo Boffa. Argentina

Debes prepararte un bocadillo con pan y fiambre de la cocina para comerlo frente al guardia. Lo siguiente es enrollar el paño grasiento –del compartimento de proa– alrededor de los cables, usar las instrucciones de lanzamiento de torpedos –del armario que contenía la piedra lunar– con lo que conseguirás encender el panel de control en el que deberás de accionar la palanca de disparo y retroceder, atar la misma con la cuerda de tender, entrar en el tubo de lanzamiento y tirar de la cuerda.

TOMB RAIDER

Os pido una guía sobre cómo seguir en el nivel 7, El Palacio de Midas.

José Carrasco. Almería

El objetivo es conseguir tres barras de metal, que deberás de llevar a una sala para convertirlas en oro. Para acceder a ellas debes llegar a la sala de interruptores, los cuales mediante una serie de combinaciones te darán acceso a las cuatro puertas, una vez convertido el plomo en oro con la mano de Midas –junto al jardín– bastará con colocar las barras sobre los pedestales.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



TECNO wave

10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD





precios i.v.a. incluido



La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0.28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

INTEL PENTIUM® 120
104.990
10.229 pta/mes

AMD K5 133
104.990
10.229 pta/mes

MICRO CYRIX 166+
109.990
10.716 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X
+ Tarjeta sonido 16 bit compatible
+ Altavoces + micrófono
+19.990

HOME Mmedia

precios i.v.a. incluido

El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.



- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® **133 certificado**
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA **S3-64V+ con MPEG-1** 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Monitor Goldstar o Samsung 14" 0,28 MPRII
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón

HOME MULTIMEDIA
169.990
16.562 pta/mes



HOME GAMES

Acelera todas tus emociones con la MMX™

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX 166 **certificado**
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro **1,6 Gb** IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII ó Monitor Samsung SM3 14"
- CD ROM **12X**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX

HOME GAMES
204.990
19.860 pta/mes

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores con la tecnología MMX™ de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión.

[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

Este Kit de conexión gratis al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

INTERNET *full time* ▪ Juegos ▪ Tutoriales

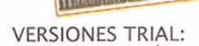




Conexión Infovía

Incluye





VERSIONES TRIAL:
- Monster truck
- Hellbender
- NBA Full court press
- Close combat
- Return of arcade
- Bug

Y DECENAS DE PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE





KIT DE CONEXIÓN



Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzónde correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.

AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

MICROPROCESADORES	
Ampl. Micro de 133 a 150	+ 3.500
Ampl. Micro de 133 a 166	+12.300
Ampl. Micro de 133 a 200	+25.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+44.000
MEMORIAS	
Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+15.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+43.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+94.000
PLACAS BASE	
Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500
DISCOS DUROS	
De 1,2 a 1,7 Gb IDE	+ 3.000
De 1,2. a 2 Gb IDE	+ 7.000
De 1,2 a 2,5 Gb IDE	+12.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
ZIP 100 Mb IDE int. OEM+contr.	+20.000
ZIP 100 Mb SCSI int. OEM+contr.	+22.000
CD-ROM	
Ampl. de 8X a 12X	+ 4.000
Ampl. de 8X a 16X	+ 6.000
TECLADO	
Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000
TARJETAS DE SONIDO	
De S.B.16 a S.B. 32 PnP	+ 5.000
De S.B.16 a S.B. AWE 64 PnP	+15.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000
TARJETAS GRAFICAS	
De S3-64V+ a:	
S3-Virge 3D 2 Mb	+ 2.900
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 3.000
Matrox Millenium 2 Mb	+23.000
Matrox Mystique 2 Mb	+15.500
Nº 9 FX-Reality 332	+23.000
Nº 9 FX Reality 772	+28.000
IMPRESORAS	
HP Deskjet 400	**+27.990**
HP Deskjet 690	**+43.990**
HP Deskjet 694	**+46.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Laserjet 5L	**+67.990**
Epson Stylus Color 200	**+29.990**
Epson Stylus Color 500	**+36.990**
Epson Stylus Color 400	**+42.990**
Epson Stylus Color 600	**+51.990**
MONITORES	
Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Samsung 14" SM3 Ne	+ 3.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" Gle	+24.500
Samsung 15" Gli	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" Gli	+80.000
SOFTWARE	
MS-DOS	+ 5.100
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+14.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 7.000
Works 4.0 (W95)	+ 5.500
Microsoft Home Collection	+ 7.500
OS/2 Warp 4.0	+13.990
CAJAS	
De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Modem 33,6 OEM (chip Rockwell)	**+14.000**
Vayris 28,8 externo	**+19.500**
Zoom 28,8 externo	**+20.000**
Supra 33,6 interno	**+21.000**
Supra 33,6 externo	**+24.000**
Zoom 33,6 interno	**+20.000**
Zoom 33,6 externo	**+24.000**
US Robotics 33,6 interno	**+28.000**

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.





PRIMAX®

ESCANNERS

PAGEPARTNER 29.990



COLOR OFERTA 16.990



ESCANNER SOBREMESA COLOR OFERTA 29.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía



PAPER EASE 3 en 1 19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises



SUBWOOFER 12.990

ALTAVOCES

- 60 W 4.990
- 120 W 5.990
- 300 W 10.990
- 240 W 7.990

JOYSTICKS FIRESTORM



- GAMESTICK 1.995
- GAME CONTROL 1.990
- INFRARED 1 JUGADOR 3.990
- INFRARED 2 JUGADORES 5.490



LOGITECH

Captura imágenes de video en tu PC

- SNAPPY 38.990
- SCANMAN COLOR 2000 22.990
- PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95 38.990
- CON ALIMENT. DE HOJAS 44.990
- SURFMAN 12.490 — El mando a distancia para moverse por Internet
- TRACKMAN MARBLE 12.295
- MOUSEMAN 96 6.995
- PILOT II SERIE 3.995





MODEMS



Supra Interno 33,6i 22.990

Supra Externo 33,6e 26.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. Cuenta con software de comunicaciones, fax y telefonía para conectarse con comodidad y rapidez.

Zoom 28,8 e 21.990

Zoom 33,6 21.990 i — 26.990 e

Con estos modelos alcanzará una transmisión e datos desde 28.800 hasta 33.600 bps (según modelo) con transmisión de datos ampliada. Facilita también un fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad.

US Robotic Sportster 30.990 i — 33.990 e

Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección. chip Rockwell y software de programas de comunicación.

Con la compra de cualquier MODEM
Conexión a Internet
KIT de Conexión +
+ un montón
de horas gratis
REGALO



JOYSTICKS



























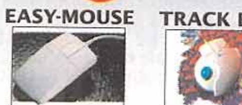






- ANALOG PRO GRAVIS 4.990
- COMMAND PAD 2.895
- FIRST RACER + PEDALES 11.990
- GAME PAD GRAVIS 3.990
- GAME PAD PRO GRAVIS 5.490
- GRAVIS BLACKHANK 5.990
- MEGA PAD XII 3.595
- MULTI SYSTEM 14.995
- PC MASTER PAD 2.990
- PHANTOM 2+ 3.490
- PHANTOM 2 PRO 4.490
- POWERSTATION 6.490
- PYTHON 5 1.995
- RAIDER 5 2.990
- SUPER WARRIOR 5 3.995
- THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990
- THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990
- THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990
- THUNDERPAD DIGITAL 4.200
- VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990
- WINGMAN 5.995
- WINGMAN EXTREME DIGITAL 8.490
- WINGMAN LIGHT 3.750
- WINGMAN WARRIOR 12.490

Genius®











- EASY-MOUSE 1.495
- TRACK BALL 3.990
- RATON INALÁMBRICO 4.990
- COLOR PAGE-CS 44.990
- SCANMATE COLOR DELUXE 17.990
- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo 12.990
- VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. 18.490

Sound BLASTER

CREATIVE — CREATIVE LABS

- Sound BLASTER 32 Plug & Play + Encarta 19.990
- SB AWE 64 Plug & Play: 32.990
- SB AWE 64 Gold: 41.990
- Sound BLASTER 16 Plug & Play 14.990
- Kit FAMILY CD 32 8X 46.990 — 12X: 49.990
- BLASTERKEYS (Piano MIDI) 9.490 — +Soft: 12.490
- Kit DISCOVERY CD 16 8X 34.990 — CD 32 12X: 39.990
- CABLE MIDI 3.490
- MICROFONO 2.990
- CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990







- JAZ SCSI interno 74.990
- JAZ SCSI externo 88.990
- ZIP externo Paralelo ó SCSI 29.990
- ZIP SCSI interno + controladora 29.990
- DISCO JAZ 1 GB 17.990
- DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una selección de componentes

PLACA
- Pentium Triton VX (Triton II). 15.990
- Pentium 430 HX (Triton III) 19.990
- INTEL 430 HX Tucson (en caja) 33.990
- Pentium Pro Venus (en caja) 52.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM 31.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM 39.990

DISCO DURO
- 1,2 Gb IDE 32.990
- 1,6 Gb IDE 35.990
- 2 Gb IDE 39.990
- 2,5 Gb IDE (3,5") 42.990

MICRO EN CAJA
- INTEL PENTIUM 120 Mhz 21.990
- INTEL PENTIUM 133 Mhz 29.990
- INTEL PENTIUM 150 Mhz 34.990
- INTEL PENTIUM 166 Mhz 48.990
- INTEL PENTIUM 200 Mhz 59.990
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 64.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 109.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 4.990

MEMORIA
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.490
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 3.490
- SIMM 8Mb 72 contactos 7.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 7.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 15.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 15.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 32.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 32.990
- Burst Pipeline 256Kb 2.990
- Burst Pipeline 512Kb 4.990
- Memoria 1 Mb SVGA 40 ns 3.490

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable 4.990
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG 6.490
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO 8.990
- Number 9 FX Reality 332 29.990
- Number 9 FX Reality 772 34.990
- Matrox Millenium 2Mb ampl. 4 Mb 34.990
- Matrox Mystique 2Mb ampl. 4 Mb 23.990
- Matrox Mystique 4Mb 29.990
- Matrox Millenium 4Mb ampl. 8Mb 42.990
- Diamond Stealth Monster 3D 32.990

MONITOR
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" Autoscan 36.990
- GOLDSTAR 14" Multimedia 41.990
- SAMSUNG 14" SM3 36.990
- SAMSUNG 14" SM3-Ne 39.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- SAMSUNG 15" Gle 59.990
- SAMSUNG 15" Gli 69.990
- SONY SF100 15" 89.990
- EIZO 15" 89.990
- GOLDSTAR 17" Autoscan 99.990
- SAMSUNG 17" Gli 114.990
- SAMSUNG 17" Glsi 0,26 134.990

CD ROM
- IDE 8X 13.990
- IDE 12X 17.990
- IDE 16X 19.990
- SCSI 14X 44.990
- CD-R Virgen 74' 990

DISQUETERA
- Sony 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM PRO 3.990

CAJA
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja Semiorre ATX 16.990
- Caja Torre ATX 24.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/06/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE

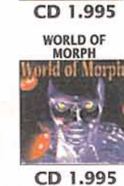




- ARKANOID MANIA — CD 1.995
- CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
- FIGHTHING ACTION — CD 1.995
- PACMANIA & COIN -OP HITS — CD 1.995
- PINBALL CLASSICS — CD 1.995
- SPORT ACTION — CD 1.995







- TETRIS MANIA — CD 1.995
- WORLD OF CLIPART II — CD 1.995
- WORLD OF EMULATORS — CD 1.995
- WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995
- WORLD OF FONTS & ICONS II — CD 1.995
- WORLD OF MORPH — CD 1.995

IDIOMAS

KEY TRANSLATOR



El traductor de Inglés-Español, Español-Inglés más completo de todos los tiempos. Se acabaron las frases sin sentido que creaban sus predecesores.

CD 5.495



INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS — CD 1.995



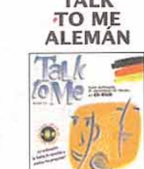
INGLÉS EN 90 DÍAS — CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD



	TALK TO ME INGLÉS	TALK TO ME FRANCÉS	TALK TO ME ALEMÁN
AVANZADO	8.990	8.990	8.990
INTERMEDIO	7.990	7.990	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	6.990	6.990

EDUCATIVOS



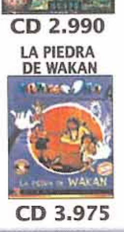
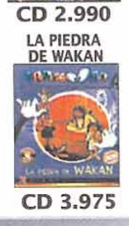
- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 6.495
- T. DE JUEGOS ALADDIN — CD 6.495
- L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 6.495
- T. DE JUEGOS EL REY LEÓN — CD 6.495
- EST. GRÁF. REY LEÓN — PC 5.950
- ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990

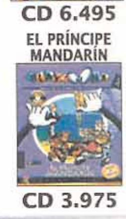





- CREATIVE WRITER 2 — CD 6.990
- TUNELAND — CD 2.990
- TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
- UPSIDE TOWN — CD 2.990
- EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495
- PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD — CD 6.995



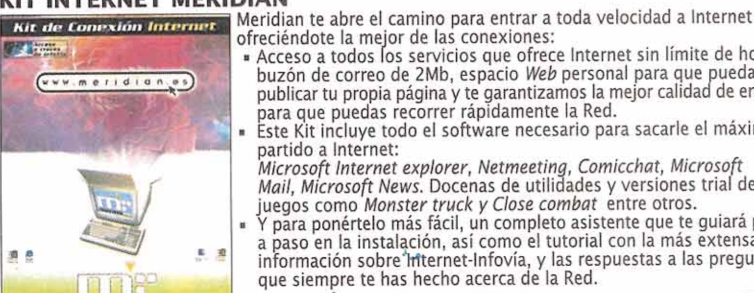






- LIBRO ANIMADO INTERACTIVO — CD 6.495
- TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA — CD 6.495
- EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS — CD 5.950
- LA PIEDRA DE WAKAN — CD 3.975
- EL PRÍNCIPE MANDARÍN — CD 3.975
- SPIROU:FALSO COLABORADOR — CD 3.975

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN



Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación, así como el tutorial con la más extensa información sobre Internet-Infovía, y las respuestas a las preguntas que siempre te has hecho acerca de la Red.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	5.800
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	3.000

OBRAS DE CONSULTA



- ENCARTA' 97 CASTELLANO — CD 24.900
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 14.900
- ATLAS MULT. SALVAT (Regalo Androute España-Portugal) — CD 13.950
- ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 13.950



- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445
- LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
- LA OBRA DE VELÁZQUEZ — CD 4.450
- PICASSO — CD 6.990



- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900
- AVES — CD 7.900
- EL ESQUELETO 3D — CD 4.900
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 9.900
- FELINOS — CD 7.900
- GUÍA DEL SEXO — CD 9.900





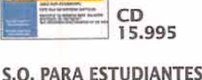
- ATLAS DEL MUNDO — CD 9.900
- COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2 — CD 9.900
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 9.900
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 9.900
- ENCI.DE LA NATURALEZA — CD 9.900
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 9.900






- ENC. MULTIMEDIA FUTURA 97 — CD 11.900
- CINEMEDIA — CD 6.990
- TU COCINA — CD 5.995
- TALLER DE INVENTOS — CD 4.900
- PIRATAS — CD 4.900

UTILIDADES

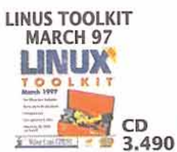



- MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO — CD 15.995
- OFFICE PARA ESTUDIANTES — CD 15.995

  No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.
- MICROSOFT PLUS! — CD 4.895
- VOICE TYPE PARA WIN 95 — CD 16.990

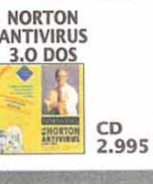
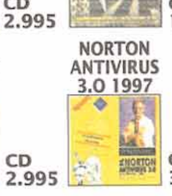



- S.O. PARA ESTUDIANTES — CD 8.995
- WINDOWS 95 — CD 16.990
- PKZIP WINDOWS — PC 9.990
- MICROSOFT HOME ESSENTIALS — CD 19.995
- MAGNA RAM 97 — PC 8.495



- LINUS TOOLKIT MARCH 97 — CD 3.490
- DESIGNER 3.1 — CD 4.995
- GRAPHICS WORKS — CD 2.995
- WINFAX LITE 3.0 — CD 1.995
- NORTON NAVIGATOR — CD 4.995





- PC TOOLS 9.0 PRO DOS — CD 4.995
- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS — CD 2.995
- NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 — CD 3.995
- COMANDANTE NORTON 5.0 DOS — CD 4.995

CENTRO MAIL

Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Vive esta magnífica aventura gráfica, basada en la película del mismo nombre, en donde una tierna y simpática niña debe rescatar a sus pequeños amigos de las garras del malvado guardián del orfanato. Su misión es tarea dura y peligrosa, ¡Vívela!

CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA




LARRY VII

Un 10 en cualquier escala decimal mundial. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades". ¿Conseguirás quitarles el dinero - o la ropa- en una partida de Streap Poker?. **CAMISETA LARRY DE REGALO**

CD 4.975 — 486, 8 Mb, SVGA

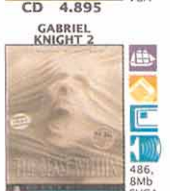


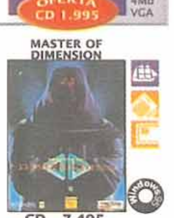

MUNDO DISCO II

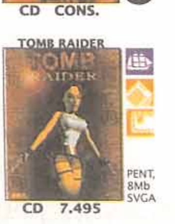
El problema de las vacaciones, es que algunos lugares pueden ser muy pintorescos... El transporte público es muy primitivo, y los nativos cuelgan de los sitios más extraños, la comida puede ser asquerosa...Entonces aparece una chica y parece que la cosa va mejor, hasta que aparece el padre y un viejo amigo de éste... Descubre cómo acaba la historia en este fantástico juego lleno de aventuras.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA







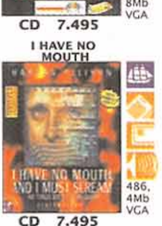




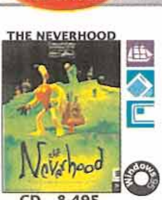





















Título	Requisitos	Precio
3 SKULLS OF THE TOLTECS	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ARK OF TIME	486, 8Mb SVGA	CD 5.995
BIOFORGE	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
BROKEN SWORD	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
BURIED IN TIME	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CHRONICLES OF THE SWORD	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
CHRONOMASTER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 4.990
CLANDESTINY		CD 6.495
COMMANDER BLOOD	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.995
CYBERIA 2	486, 8Mb VGA	CD 4.895
DARK SEED II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
DAY OF THE TENTACLE	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ECSTATICA 2		CD 6.495
EL SECRETO DEL TEMPLARIO	486, 8Mb VGA	CD 7.495
FABLE	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
FADE TO BLACK	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
FREDDY PHARKAS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 3.190
GABRIEL KNIGHT 2	486, 8Mb SVGA	CD 7.975
GENE MACHINE	486, 8Mb SVGA	CD 4.895
GOBLINS 1 & 2	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
GOBLINS 3	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
HARVEST OF SOULS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
I HAVE NO MOUTH	486, 4Mb VGA	CD 7.495
INCA	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
INDY FATE OF ATLANTIS	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
INFERNO	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KING´S QUEST VI	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KING´S QUEST VII	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.995
KYRANDIA 3	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
LARRY V	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LARRY VI	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LAURA BOW	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
LOS JUSTICIEROS	386, 4Mb VGA	CD 2.795
LOST EDEN	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
MASTER OF DIMENSION		CD 7.495
MISSION CRITICAL	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
MONKEY ISLAND		OFERTA CD 2.495
MONKEY ISLAND 2	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
MUNDO DISCO ARGENTUM	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
NOCTROPOLIS	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
ORION CONSPIRANCY	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.495
PANIC IN THE PARK	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 4.995
PHANTASMAGORIA II		CD 8.495
POLICE QUEST 4	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.190
SAM & MAX HIT THE ROAD	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.495
SHADOW OF THE COMET	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.995
SHERLOCK HOLMES II	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SHIVERS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.190
SIMON THE SORCERER II	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
SPACE QUEST I	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SPACE QUEST V	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SPYCRAFT	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
STAR TREK NEXT GENERATION		CD CONS.
TERRATOPIA	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THE 11TH HOUR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
THE 7TH GUEST	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
THE DIG	486, 8Mb VGA	CD 6.495
THE NEVERHOOD		CD 8.495
THE RIDDLE OF MASTER LU	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
TIME COMMANDO	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
TIME LAPSE	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
TOMB RAIDER	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
TORIN'S PASSAGE	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	386, 4Mb SVGA	CD 6.995
URBAN RUNNER	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
VERSALLES	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
WOLF	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
YODA STORIES		CD 2.495
ZORK NEMESIS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995










MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



estrategia rol ■ mesa

COMMAND & CONQUER: RED ALERT





Los oscuros experimentos han alterado permanentemente el tiempo, ¿o no lo han hecho?. Ahora los tanques soviéticos destrozan una ciudad detrás de otra mientras los aliados bombardean las bases... Descubre éste explosivo juego de estrategia que pone el destino en tus manos.

486, 8 Mb, VGA

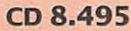


CD 6.795

DIABLO

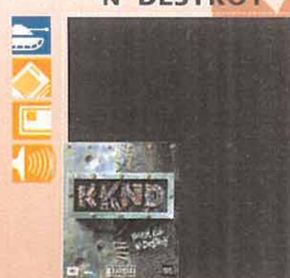


Acción, emoción, aventura y rol. Todo mezclado en una apasionante aventura que convierte *diablo* en un juego casi imprescindible. Contiene más de 200 criaturas a las que se ha dotado de inteligencia artificial, lleno de mazmorras... Ahora sólo nos queda esperar y prepararnos para todo. ¡el infierno nos espera!.



CD 8.495

KRUSH KILL 'N' DESTROY



Cuando los supervivientes salieron de sus bunkers después de años de vivir bajo tierra, encontraron que el mundo había cambiado. Los horrores de la Guerra Nuclear del 2.079 no eran nada comparados con el nuevo enemigo al que debían hacer frente. ¡La batalla por la superficie ha comenzado!

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495



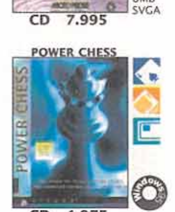










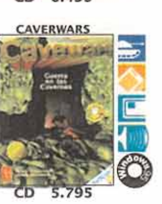










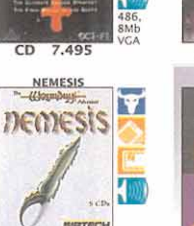














Título	Requisitos	Precio
3D ULTRA PINBALL 2: CREEP	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
ABSOLUTE PINBALL	486, 4Mb VGA	CD 6.995
AD&D UNDER MOUNTAIN	PENT, 8Mb VGA	CD 6.990
ADMIRAL SEA BATTLES		CD 6.995
AFTERLIFE	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AGE OF RIFLES	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
ARE YOU READY & ALERT		CD 2.995
ATMOSFEAR	486, 4Mb SVGA	CD 2.795
AZRAEL'S TEAR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
BATTLE BUGS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 3.190
BETRAYAL AT KRONDOR	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 6.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
CAVERWARS		CD 5.795
CD DOMINÓ	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CD MUS	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CD TUTE	386, 1Mb VGA	CD 2.195
CIVIL WAR	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
COBRA MISSION	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.995
COMMAND & CRAFT		CD 3.995
COUNTERSTRIKE	C&C: RED ALERT	CD 2.990
CREATURES		CD 6.495
CYBER STORM	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
DEADLY GAMES		CD 7.495
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL	486, 8Mb VGA	CD 7.495
EPIC PINBALL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II		CD 1.495
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER		CD 1.495
FIELDS OF GLORY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FRAGILE ALLEGIANCE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
FULL TILT 2	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
GENDER WARS	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
GENE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
MAGIC THE GATHERING		CD 7.495
MASTER OF ORION 2		CD 7.995
MAX	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
MILLENIA	386, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
MUZZLE VELOCITY	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
NEMESIS		CD 7.495
OUTPOST	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
OVER THE REICH	486, 8Mb VGA	CD 5.795
PC TUTE	386, 1Mb VGA	PC 2.195
PINBALL CONSTRUCTION KIT	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
POWER CHESS		CD 4.975
SETTLERS II	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
SIM ANT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM CITY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM COPTER		CD 7.495
SIM EARTH	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STAR GENERAL	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
STEEL PANTHERS II: MODERN	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
SYNDICATE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THEME HOSPITAL	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THEME PARK	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
TILT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TRANSPORT TYCOON	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
UFO ENEMY UNKNOWN	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
WARCRAFT II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
WARCRAFT (BLACK MARKET)	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
WARHAMMER	PENT. 8Mb SVGA	CD 7.495
WARWIND		CD 7.495
WATER WAR		CD 2.995
WIZARDRY GOLD	486 8Mb VGA	CD 6.495
WOODEN SHIPS & IRON MEN	486 8Mb SVGA	CD 5.795
X-COM TERROR FROM THE DEEP	386 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
Z	486, 8Mb VGA	CD 5.495
Z PLATINUM	486 8Mb VGA	CD 6.795


ESTRATEGIA

IDIOMAS


INTELIGENCIA


JUEGOS DE MESA


LUCHA


PACK


PLATAFORMAS


ROL

ARCADE

SIMULADORES

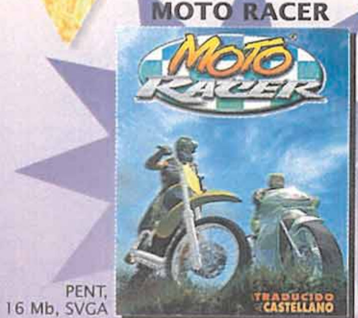

MUSICA

SHAREWARE

UTILIDADES

deportivos lucha

MOTO RACER



Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorías tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.

PENT, 16 Mb, SVGA

CD 6.495

PC FUTBOL EXTENSION 1



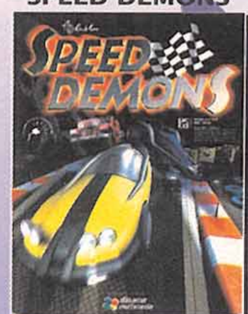
Dos magníficos CD-ROM en los que podemos encontrar mejoras del actual *PC Futbol 5.0*, nuevas opciones como 200 nuevos equipos europeos, opción de *Highligths* en el manager, actualización de datos y del proquinielas. Además del *PC Calcio 5.0*.

486, 8 Mb, SVGA



CD 2.350

SPEED DEMONS



Fantástico juego que incluye 8 espectaculares circuitos. Podrás crear tus propias competiciones, podrás escoger entre tres potentes vehículos, juega contra el ordenador o contra uno de tus amigos, y experimenta toda la intensidad de la competición con la opción de jugar en red.

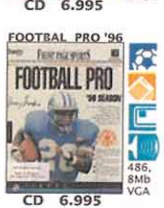


486, 8Mb, VGA

CD 2.795



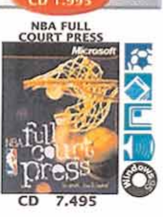
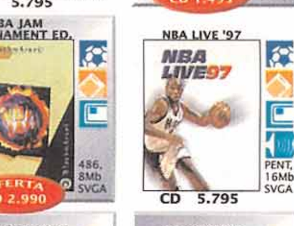
- 3DO GAMES: DECATHLON — CD 5.495
- 3D ULTRA MINI GOLF — 486, 8Mb SVGA — CD 3.995
- ADIDAS POWER SOCCER — CD 5.990
- ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495
- AL UNSER, JR. — OFERTA CD 2.495
- CD BASKET '96 — 386, 4Mb VGA — CD 4.495
- DAVIS CUP TENNIS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- DAYTONA USA — CD 7.495
- DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — CD 3.895



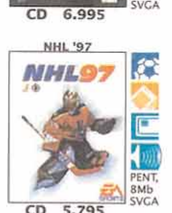
- DECATHLON — CD 6.995
- DESTRUCTION DERBY 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495
- EUROCOPA '96 — 386, 4Mb VGA — CD 1.995
- F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb VGA — CD 7.995
- FIFA 97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.895
- FIFA SOCCER MANAGER — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- FOOTBAL PRO '96 — 486, 8Mb VGA — CD 6.995
- FORMULA KARTS — PENT, 8Mb SVGA — CD CONS.
- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995



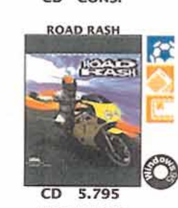
- GRAND PRIX MANAGER 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- INDY CAR RACING 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- JACK NICKLAUS 4 — CD CONS.
- KICKOFF 97 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- LINKS 386 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LINKS LS — 486, 16Mb SVGA — CD 8.495
- MADDEN '97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795
- MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.495



- MEGARACE 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- MICROSOFT GOLF 3.0 — CD 7.495
- NASCAR RACING — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NASCAR RACING II — 486, 16Mb VGA — CD 4.975
- NEED FOR SPEED 2 — CD 6.495
- NBA FULL COURT PRESS — CD 7.495
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495
- NBA JAM TOURNAMENT ED. — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- NBA LIVE '97 — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795



- NHL '97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795
- ONE MUST FALL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- ONSIDE — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- PC FUTBOL 5.0 — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- PGA TOUR PRO — CD CONS.
- POD — CD 7.495
- POWER F1 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- PRAY FOR DEATH — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- PRESIDENTE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995



- RACE MANIA — 386, 4Mb VGA — CD 5.495
- RALLY CHALLENGE — 486, 8Mb VGA — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP — 486, 8Mb SVGA — CD 5.495
- RALLY CHAMPIONSHIP X MILLAS — CD 2.990
- ROAD RASH — CD 5.795
- SCORCHER — 486, 8Mb SVGA — CD CONS.
- SCREAMER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- SCREAMER 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495
- SEGA RALLY — CD 7.495



- SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97 — 486, 4Mb VGA — CD 5.895
- SPACE JAM — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- (sin título legible) — 486, 8Mb VGA — CD 5.495
- SUPER LEAGUE PRO RUGBY — 486, 8Mb SVGA — CD 5.990
- SUPER STREET FIGHTER 2 — 486, 4Mb VGA — CD 5.900
- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO — 486, 4Mb VGA — CD 6.495
- TEN PIN ALLEY — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795
- TOSHINDEN — 486, 8Mb VGA — CD 6.495



- TRACK ATTACK — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- ULTIMATE SOCCER MANAGER II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- VIRTUA FIGHTER PC — CD 7.495
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WACKY WHEELS — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- WE ALL NEED EXTRA SPEED — CD 3.995
- WORLD RALLY FEVER — 486, 4Mb VGA — CD 5.495
- WORLD WIDE SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD CONS.
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

 MANUAL ESPAÑOL  VOCES ESPAÑOL  PANTALLA ESPAÑOL  MANUAL INGLES  VOCES INGLES  PANTALLA INGLES  AVENTURA GRAFICA  DEPORTIVO  DIVULGACION  EDUCATIVO  EROTICO



arcade plataformas

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA

El título que ha tenido un rotundo éxito en las consolas PlayStation y Saturn, sigue su camino hacia el PC. Los usuarios de ordenadores, podrán disfrutar de una de las conversiones de películas más perfectas que se han hecho como videojuego.

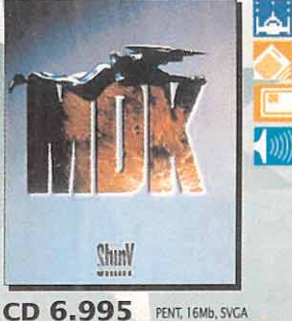


PENT, 16Mb, SVGA

CD 6.495

MDK

La última creación del genio David Perry te dejará boquiabierto. La originalidad, la trepidante acción, y la nueva técnica utilizada para su desarrollo, le hacen colocarse en uno de los puestos más altos en el escalafón de los juegos TOP.



CD 6.995 PENT, 16Mb, SVGA

SONIC & KNUCKLES COLLECTION



Los héroes de la mítica consola Megadrive llegan a tu PC, con un montón de nuevas y emocionantes aventuras. La increíble técnica utilizada para su desarrollo en PC, hace que sea uno de los títulos más esperados por estos usuarios.



CD 7.495

- **ARCADE AMERICA** — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- **ARCHIMEDEAN DINASTY** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- **BANZAI BUG** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- **BATTLEDROME** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- **BUG TOO** — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.495
- **CANNON FODDER 2** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **CARMAGEDON** — CD 6.495
- **CREATURE SHOCK** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **CRUSADER NO REGRET** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495

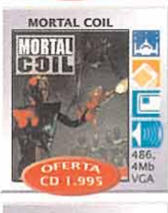
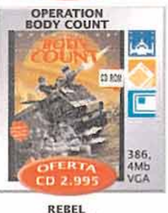
- **DEADLINE ARGENTUM** — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- **DEADLY TIDE** — CD 4.990
- **DESCENT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **DONALD IN COLD SHADOW** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- **DOOM II (REPLAY)** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **DUKE NUKEM 3D REGISTRADO** — 486, 8Mb VGA — CD 7.450
- **DUKE NUKEM PLUTONIUM** — CD 3.990
- **DUKE! ZONE** — CD 3.750
- **EARTHSIEGE** — 386, 4Mb VGA

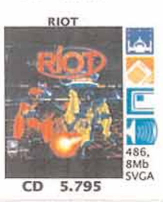
- **EARTHSIEGE 2** — CD 7.995
- **EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D** — CD 1.495
- **EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN** — CD 1.495
- **EXTRA LEVELS QUAKE** — CD 1.495
- **GEX** — CD 4.895
- **GUTS'N' GARTERS** — CD CONS.
- **HARDLINE** — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- **HELLBENDER** — CD 4.990
- **HERETIC** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

- **HEXEN** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **HUNTER HUNTED** — CD 6.995
- **INDEPENDENCE DAY** — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- **INDIANA JONES Y AVENTURAS** — 486, 8Mb VGA — PC 1.995
- **JAZZ JACKRABBIT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **JETSTRIKE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- **L.A. BLASTER** — PENT, 8Mb VGA — CD 2.990
- **LOMAX** — PENT, 8Mb SVGA — CD CONS.
- **LOST VIKINGS 2** — 486, 16Mb SVGA — CD 6.495

- **MAGIC CARPET** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **MARATHON 2** — CD 6.450
- **MECHWARRIOR 2 MERCENARIES** — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- **METAL RAGE** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- **MORTAL COIL** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **OPERATION BODY COUNT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- **OUTLAWS** — CD 5.495
- **PERFECT WEAPON** — CD 6.495
- **PANZER DRAGON** — CD 7.495

- **POWER RANGERS** — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- **QUAKE** — PENT, 8Mb VGA — CD 7.495
- **RAPTOR** — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **RAYMAN** — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- **REBEL ASSAULT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- **REBEL ASSAULT II** — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- **REDNECK RAMPAGE** — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- **RETURN FIRE** — CD 6.895
- **RIOT** — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795

- **RISE OF THE TRIAD** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **ROAD WARRIOR** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **SCORCHED PLANET** — PENT, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **SHATTERED STEEL** — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.490
- **STARFIGHTER 3000** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- **STRIFE** — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- **SWIV 3D** — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- **TERMINAL VELOCITY** — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- **TERMINATOR: FUTURE SHOCK** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.190

- **TERMINATOR: SKY NET** — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- **THE CROW: CITY OF ANGELS** — CD 7.495
- **THE INCREDIBLE HULK PANTHEON** — 486, 8Mb VGA — CD 7.995
- **THE RAVEN PROJECT** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **THE ULTIMATE DOOM** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **TRASH IT** — 486, 8Mb SVGA — CD CONS.
- **TOY STORY** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- **VIRTUA COP** — CD 7.495
- **WOLFENSTEIN 3D** — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990

simuladores



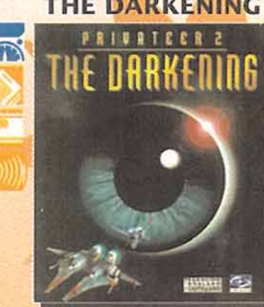
F-22 LIGHTNING II

La más alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación auténtica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.



CD 7.495

PRIVATEER 2 THE DARKENING

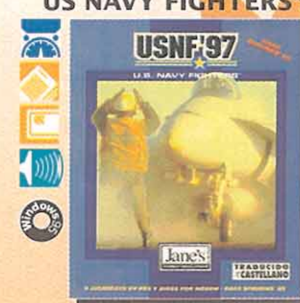


Todo un viaje a tu alcance en esta épica y espectacular aventura espacial que reparte a lo largo de 3 detallados sistemas planetarios. Lucha, explora y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

PENT, 8 Mb, SVGA

CD 8.495

US NAVY FIGHTERS'97



Pilota uno de los aviones de combate más modernos del mundo. Los cazas de la armada norteamericana están preparados para cualquier situación. Disfruta de uno de los simuladores de vuelo de combate más técnicos y espectaculares de este género.

CD 7.495


688I HUNTER KILLER — CD CONS.


1942 PACIFIC AIR WAR — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


1944 ACROSS THE RHINE — CD 7.995 — 386, 4Mb SVGA


A-10 CUBA — CD 7.995


ACES OVER EUROPE — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


ADVANCED TACTICAL FIGHTER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


AH-64D LONGBOW — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


AIR POWER — OFERTA CD 2.495 — 486, 4Mb SVGA

APACHE LONGBOW — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA


A.T.F NATO FIGHTERS — CD 4.895


B-17 FLYING FORTRESS — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA


BACK TO BAGHDAD — CD 7.995 — PENT, 16Mb SVGA


BLACK NIGHT — OFERTA CD 1.995 — 386, 8Mb SVGA


COMANCHE 3 — CD 6.495 — 486, 16Mb VGA


COMMAND ACES OF THE DEEP — CD 4.975


DARKLIGHT CONFLICT — CD 6.495 — PENT, 16Mb VGA


DAWN PATROL — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA


EF 2000 EVOLUTION — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA


EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495


EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495


F-117 A — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA


F-14 FLEET DEFENDER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


F-15 STRIKE EAGLE II — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA


F-19 STEALTH FIGHTER — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA


FALCON 3.0 — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb VGA

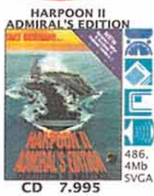
FAST ATTACK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


FIGTHER WING — OFERTA CD 3.995 — 386, 4Mb VGA


FLASHPOINT KOREA: LONGBOW — CD 4.895


FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995


FLYING CORPS — CD 8.495 — PENT, 16Mb SVGA


HARPOON II ADMIRAL'S EDITION — CD 7.995 — 486, 4Mb SVGA


HIND — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


JET FIGHTER 3 — CD 9.995 — 486, 8Mb SVGA


M1 TANK PLATOON — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA

NAVY STRIKE — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb VGA


OVERLORD — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA


PRIVATEER — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA

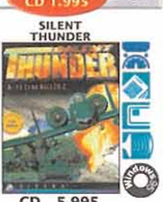

RED GHOST — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA


SAIL 95 — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA


SEA WOLF — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA


SHELLSHOCK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


SILENT HUNTER — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA


SILENT THUNDER — CD 5.995

STAR CONTROL 3 — CD 6.795 — 486, 8Mb SVGA


STAR CRUSADER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


STARFLEET ACADEMY — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


STRIKE COMMANDER — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA


SUPER EF 2000 — CD 8.495


TFX — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


TIE FIGHTER — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA


TOP GUN — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA


WING COMMANDER IV — CD 8.995 — 486, 8Mb SVGA


X-WING — OFERTA CD 2.495 — 386, 4 Mb VGA


X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990

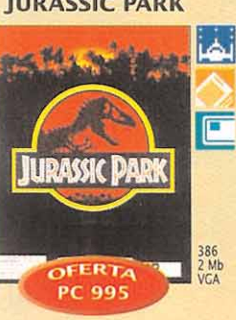
superofertas



EMPIRE SOCCER'94


386, 1 Mb VGA — OFERTA PC 995

JURASSIC PARK


386, 2 Mb VGA — OFERTA PC 995

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP


286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

ROL CRUSADERS


286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

SHANGHAI II


386, 4 Mb VGA — OFERTA PC 995

ZYCONIX


286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

Lo mejor del mes

La creación de una página Web en Microsoft, donde, gracias a «X Wing vs TIE Fighter», entre otros, podremos disputar las más increíbles batallas estelares, a los mandos de las naves imperiales o rebeldes, contra fanáticos de este juego de todo el mundo. El mayor aliciente es que es gratis, así que no os lo penséis dos veces. ¡Por cierto!, la dirección es: **http://www.rebelhq.com**

¿Cómo... hay que decirle a las distribuidoras que a la hora de traducir un juego hay que hacerlo concienzudamente y no tomándoselo a la ligera?

¿Qué... habrá de cierto en los rumores acerca de un posible fallo matemático en el nuevo Pentium II?

¿Cuándo... será posible la utilización de la RDSI a nivel doméstico sin tener que pagar unas cuotas muy superiores a las de líneas convencionales?

¿Cuánto... falta para que ordenador, teléfono, televisor y vídeo pasen de ser componentes aislados a un único dispositivo?

FORMIDABLE...

... que todos los aficionados a los juegos de PlayStation tengan la posibilidad de crear los suyos propios, para después dejarlos en Internet con la posibilidad de que alguien disfrute con ellos, cumpliendo una serie de requisitos. Primero, tener un 486 DX2/66, como mínimo. Segundo, adquirir la Net Yaroze –PlayStation negra–; y tercero, tener conocimientos del lenguaje C.

LAMENTABLE...

... que con la gran potencia de los Pentiums actuales y las resoluciones soportadas por las tarjetas de vídeo, aún aparezcan multitud de títulos que no aprovechen estas características y obvien las opciones SVGA. Cierto es que todavía existen muchos usuarios con 486, pero no es necesario prescindir de ellos pues, como es habitual, se pueden mantener conjuntamente varias resoluciones. Pensamos que hay que tener en mente a todos los públicos; desde los que aún no tienen un Pentium hasta los que tienen un 200 MHz con tarjeta aceleradora.

Humor por Ventura y Nieto

Humor



Hace 10 años...

Nada más y nada menos que cinco inolvidables títulos compartían portada en el número 25 de nuestra primera época. «Enduro Racer», conversión de una recreativa, nos hizo vivir la emoción de las motos en nuestras olvidadas máquinas; «Nemesis» y «Mag Max» quitaron años de vida a nuestros joysticks y, por último, «Krakout» y «Auf Wiedersehen Monty» luchaban por conseguir puestos de honor en las listas de software. Todo ello, aderezado con 5 completos mapas y la coronación de «Fernando Martín» como juego del mes, fue el contenido de aquel no tan lejano número.



¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

En respuesta a Vicente Miguel, de Valencia, que el mes pasado escribió quejándose de «FIFA 97», escribe ahora **Juan Luis Santamaría Sánchez,** bastante indignado por los ataques a los que fue sometido el juego.

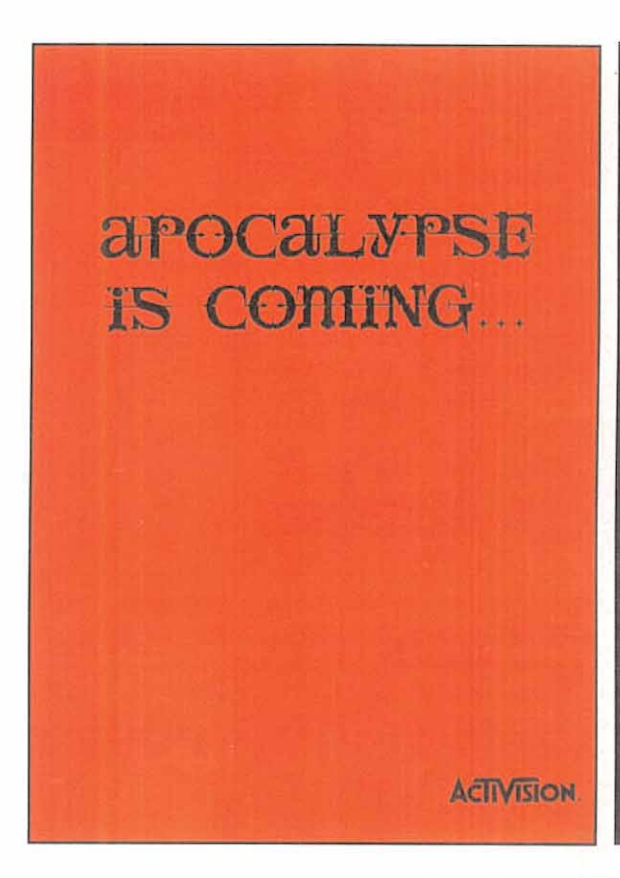
"El objeto de enviaros este e-mail es porque no veo ni justas ni coherentes las críticas de Vicente Miguel sobre «FIFA 97». Veamos... Comienza halagando al juego diciendo que la música es excelente, que el comentarista está mejorado, los gráficos son increíbles... y, seguidamente, nos expone que previamente tenía impaciencia por conocer la versión del 97 tras la fantástica versión del 96, ya que las diferencias entre versiones suelen ser grandes y luego pasa a quejarse por el gran cambio –según él a peor– ensañándose en la jugabilidad y termina diciendo implícitamente que «FIFA 97» es una m..., sólo por un aspecto que para él ha empeorado: la jugabilidad.
Pues bien: Yo creo que no eres justo. Como tú bien comentas, «FIFA 97» tiene increíbles mejoras y, además, en lo referente a la jugabilidad, creo que estás equivocado: ¿es que siempre los pases/tiros tienen que ser perfectos?, ¿acaso el portero en «FIFA 96» no hacía unas "cantadas" de impresión?, ¿era tan fácil rematar un centro en la anterior versión?, ¿no fallaba el centrado de cámara también?...
Creo que de lo que realmente te quejas es de no poder meter goles con la facilidad del «FIFA 96» y, en definitiva, de las menores ocasiones de gol. En este aspecto yo creo que «FIFA 97» también ha mejorado puesto que es más realista, ¿o es que todas las ocasiones de gol tienen que venir con suma facilidad y rapidez? ¿Tienen que salir todos los pases perfectos?, ¿todos los tiros tienen que ir a puerta? Yo, personalmente, prefiero "fabricarme" mis jugadas, sudar por ganar el partido... En definitiva: jugar a un juego más realista."

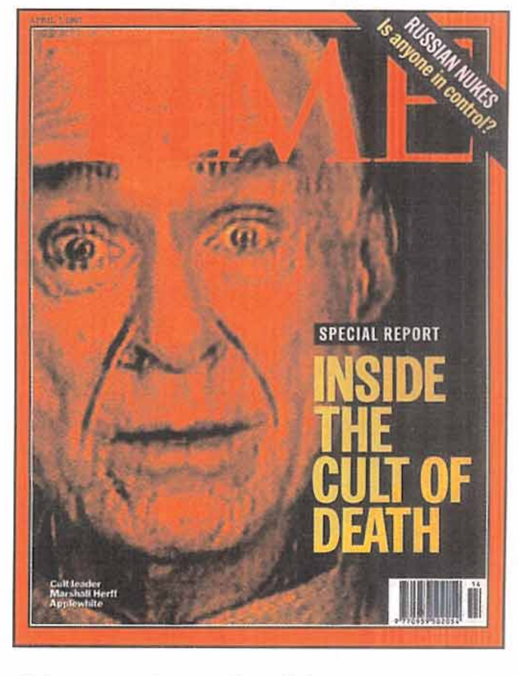
Como vemos, en el muy amplio sector de aficionados que, en su momento, adquirieron el juego, hay todo tipo de opiniones, a favor, en contra, neutrales. Pero ya sabéis que esta es una sección vuestra en la que podéis expresar cualquier opinión sobre este mundillo informático. Así que ya sabéis donde tenéis que enviarlas:



MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

ALTERNATIVA PUBLICIDAD





A pesar del tiempo que llevamos incluyendo esta minisección en El Sector Crítico, y en ocasiones el morbo y el gore de su contenido han sobrepasado los límites establecidos, este mes han sido capaces de sorprendernos de nuevo con una publicidad macabra como ninguna, que, aprovechando uno de los hechos más tristes de los últimos días, anuncian un esperado juego.
Todos recordaréis la noticia acerca de un culto religioso, cuyo maestro o dirigente era el personaje que veis en la foto. Y seguro que también recordaréis que culto y maestro protagonizaron uno de los mayores suicidios en masa de la historia, bajo la "predicción" de que se acercaba el Apocalipsis. Pues bien, Activision, cuyo proyecto más ambicioso tiene por nombre, precisamente, «Apocalypse», ha aprovechado dicha situación para darle algo de bombo y platillo al título.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
4-4-2	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	50- 70 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP. WIN95
ARK OF TIME	CD(DOS,WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	4 MB (8 MB RECOM.)	VARIABLE	VGA	DOBLE	VARIABLE	SB	NO	------------------
BEYOND THE DARK PORTAL	CD(DOS,WIN 95)	486DX/33	PENTIUM/75	8 MB	10 MB-	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	AD, SB, GR	MODEM, RED	WAR 2 ORIG.
BUG TOO!	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX
CINEMEDIA	CD (WIN 3.1)	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	20 MB.	SVGA	DOBLE	RATÒN	TODAS	NO	RECOM. 6X
CONQUEST OF THE NEW WORLD. DELUXE EDITION	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	32 - 60 MB	SVGA(VESA)	DOBLE.	RATÒN	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP. WIN95
DARKLIGHT CONFLICT	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	16 MB	0 - 115 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	TODAS	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX
DEATHDROME	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/90	16 MB	50 MB	SVGA	DOBLE.	TECL, JOY	TODAS	RED	DIRECTX
EVIDENCE	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	13 - 158 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY	TODAS	NO	WIN 3.1/95
INTERSTATE 76	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	80 MB	SVGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	TODAS	RED	DIRECTX
¡MÚSICA MAESTRO!	CD(WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	NO	INTERNET
OUTLAWS	CD(WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/200	16 MB	30 - 118 MB	SVGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	TODAS	TODAS	DIRECTX
PYST	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	33 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY	SB, GR, RL	NO	------------------
QUAKE MISSION PACK 2: DISSOLUTION OF ETERNITY	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/120	16 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MOD, RED, INTERNET	QUAKE ORIG.
REDNECK RAMPAGE	CD(DOS,WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/200	16 MB	80 MB.	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MODEM, RED	------------------
TERRATOPIA	CD(WIN, MAC)	486DX2/66	PENTIUM/75	16 MB.	15 - 55 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	------------------
TODO DEPORTE 97	CD(WIN, MAC)	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (16 RECOM.)	NADA	SVGA	DOBLE	RATÒN	TODAS	NO	------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

ESTE MES, TE DAMOS EL DOBLE

1

DEMOS JUGABLES
Un vistazo exclusivo a los juegos de máxima actualidad.

- X-COM: Apocalypse
- FIFA Soccer Manager
- The Pandora Directive
- X-Car
- Atomic Bomberman





TRAILERS

Los estrenos más recientes, en cine y vídeo.

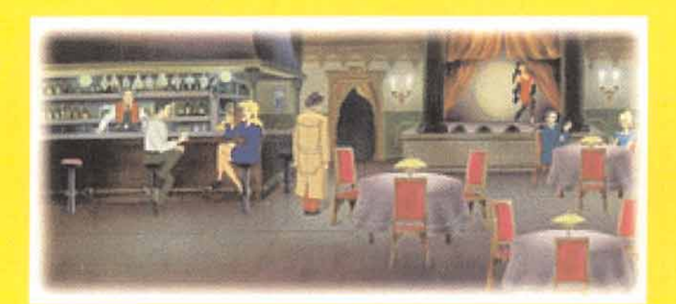
- Mentiroso Compulsivo
- Blood&Wine
- Barb Wire



PREVIEW

Un avance de próximos títulos

- Jack Orlando





2 CD ESPECIAL CRYO

Un avance en total exclusiva de los juegos más impactantes de la compañía francesa para el 97.

DEMOS JUGABLES

- Atlantis. The Lost Tales

PREVIEWS

- Atlantis. The Lost Tales
- Intervention
- The Third Millenium
- UBIK





Y, ADEMÁS, para estar en conexión:

- InfoSurf
- Hobby Link 1.13